

..Compilation.....

JACKSON SOFT

PENETRATOR

MISSIONE

BAGDAD

CYON

TURBOCOPY

RACCOLTA DI GIOCHI E DI UTILITIES PER

COMMODORE 64



GRUPPO EDITORIALE JACKSON s.r.l.

DIREZIONE, REDAZIONE E AMMINISTRAZIONE
Via Rossellini, 12 - 20124 Milano
Telefoni: 68.03.68 - 68.00.54
68.80.951-2-3-4-5
Telex 333436 GEJ IT
SEDE LEGALE: Via G. Pozzone, 55 - 20121 Milano

DIRETTORE RESPONSABILE:
Giampietro Zanga

COORDINAMENTO EDITORIALE:
A. Cattaneo

GRAFICA E IMPAGINAZIONE:
V. Germani

HA COLLABORATO:
P. Loddo

FOTOCOMPOSIZIONE:
GDB fotocomposizione
Via Tagliamento, 4 - Milano
Tel. 56.92.110 - 53.92.546

STAMPA:
Grafika 78 - Pioltello - MI

AUTORIZZAZIONE ALLA PUBBLICAZIONE:
Trib. di Milano n. 417 del 22-9-'84

PUBBLICITÀ
Concessionario per l'Italia e l'Estero
J. Advertising s.r.l.
V.le Restelli, 5
20124 MILANO
Tel. (02)
68.82.895-68.80.606-68.87.233
Tlx 316213 REINA I

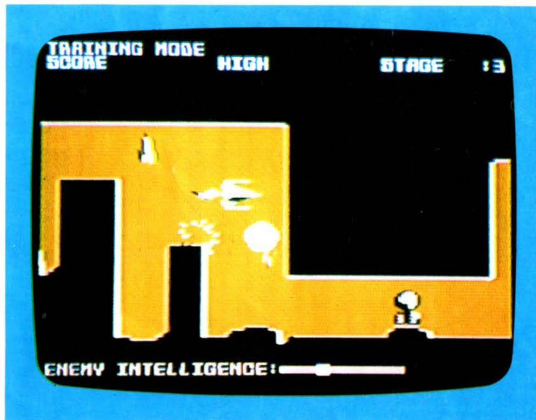
Concessionario esclusivo per la DIFFUSIONE in Italia e Estero:
SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO
Spedizione in abbonamento postale Gruppo II/70
Prezzo della rivista L. 6.500
Numeri arretrati L. 13.000

Con il presente fascicolo prosegue la raccolta dei migliori programmi del C 64 pubblicati su libri e riviste Jackson.
In ogni numero un supergame originale inglese descritto nei minimi particolari ed in più una miriade di altri programmi scelti tra utility, grafica, musica, giochi ecc.
Ciascun listato è accompagnato da una recensione approfondita e da consigli per un corretto utilizzo.
Non solo potrete caricare immediatamente i programmi grazie al master su cassetta allegato alla confezione, ma anche personalizzarli servendovi dei listati e della descrizione pubblicata all'interno del fascicolo.
La Jackson Soft Compilation, è una pubblicazione creata su misura per voi appassionati allo scopo di arricchire sempre di più la vostra raccolta di programmi.

SOMMARIO

PENETRATOR

A bordo del tuo moderno aereo da caccia devi penetrare nelle maglie dello schieramento difensivo nemico fino a raggiungere e a distruggere la bomba al neutrone nascosta. La tua posizione sarà rilevata in continuazione dalle postazioni radar ed i missili terra aria cercheranno in ogni modo di abbatterti: distruggine quanti più puoi sia degli uni che degli altri.



Preparazione

Non appena caricato il gioco da nastro, con il solito SHIFT/RUN STOP, ti ritroverai nella cabina del tuo Penetrator col quale ti addentrerai in territorio nemico per distruggere il maggior numero di obiettivi. Ti viene offerto un menù con il record, il punteggio del giocatore 1, quello del giocatore 2, il numero dei partecipanti (1 o 2), la possibilità di andare in training mode (tasto T) oppure rifare il tracciato a tuo gusto dopo aver richiamato l'Editor delle funzioni con il tasto E. Battendo invece la L potrai caricare da cassetta un percorso già registrato in precedenza. Per tornare al menù premi il tasto RESTORE.

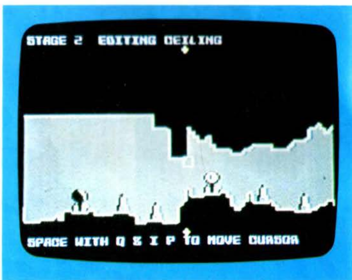
La missione è accompagnata da uno stimolante motivo.

Battendo la lettera T ti verrà chiesto con quale dei quattro settori allenarsi, scegli entro i numeri 1 e 4. Non vi è qui alcuna limitazione di vite per cui potrai fare tutti gli esperimenti che riterrai necessari per acquistare l'indispensabile esperienza. Per uscire da uno dei settori, dai il solito RESTORE e tornerai al menù.

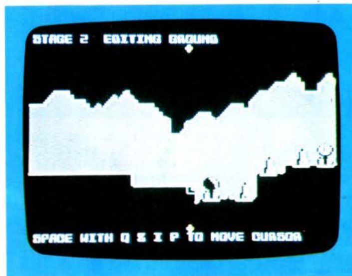
Battendo E accederai all'Editor col quale potrai addirittura ridisegnare il tracciato da affrontare. Eccoti ad una ad una le funzioni dei vari comandi dell'Editor:

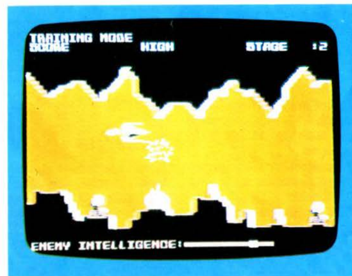
1: seleziona la fase di gioco 1
2: seleziona la fase di gioco 2
3; seleziona la fase di gioco 3
4: seleziona la fase di gioco 4
SPACE+I/SPACE+P: sposta il cursore a sinistra, o a destra di un passo per volta. Non mantenendoli premuti, ma battendoli ripetutamente otterrai lo spostamento lento del cursore. Per accelerarlo tieni premuti i due tasti in continuazione.
SPACE+Q/SPACE+Z: vale lo stesso discorso fatto per i due precedenti con la sola





differenza che lo spostamento del cursore avviene verso l'alto e verso il basso.
B: setta la superficie inferiore della galleria alla posizione del cursore, vale a dire che con questo comando sei in grado di ristudiare il profilo inferiore del terreno. Sia i missili che i radar presenti a terra vengono in questa fase cancellati.
T: esegue la stessa funzione del precedente agendo questa volta sul profilo superiore o meglio sul soffitto della galleria.
S: salva su nastro il percorso da te modificato, per far ciò devi inserire il nome col quale vuoi registrare il tuo itinerario.
L: come già visto carica da nastro un percorso registrato in precedenza.
M: colloca un missile nella posizione del cursore.
R: colloca una base radar nella posizione del cursore.
Non agendo su alcuno di questi comandi, affronterai il percorso programmato dal computer che pur essendo abbastanza ostico, vale la pena di essere sperimentato.
RESTORE: riporta in "game mode" presentando il menù per una nuova scelta.





Il gioco

Il percorso è suddiviso in quattro settori che prevedono diverse conformazioni del terreno e, di conseguenza, diverse difficoltà. Nel primo di questi settori, sorvoli un tratto di territorio costellato di postazioni radar e missili terra-aria pronti a partire per intercettarti. Devi colpire quanti più obiettivi puoi in quanto, se è vero che sono i missili in grado di distruggerti, è anche vero che il numero di quelli attivati è proporzionale al numero dei radar presenti al momento. In questa prima fase non esiste il "soffitto" per cui puoi volare ad alta quota senza timore di picchiare. Il secondo settore propone uno stretto budello dal profilo irregolare; devi stare molto

attento a come ti sposti e come spari a causa della disposizione degli obiettivi che in certi punti è veramente critica. Nel terzo stadio, il tracciato diventa geometrico con dislivelli verticali notevoli; è molto importane in questo frangente il controllo della velocità ancor più del pulsante di sparo. Se riuscirai a passare indenne anche la terza fase, approderai alla quarta ed ultima prima di poter distruggere la micidiale bomba nemica e ricominciare da capo con un tasso di difficoltà superiore. Nell'ultimo settore, il tunnel torna ad essere irregolare e fanno l'apparizione dei dischi volanti che sono pericolosissimi sia per la casualità della loro apparizione sia per l'irregolarità dei loro spostamenti i quali, anche se solo in verticale, tendono ad assumere la traettoria del tuo fighter.



I comandi

Per una maggior comodità, impiega il joystick in porta 2; le quattro direzioni vanno intese come: su e giù, che spostano verso l'alto e verso il baso l'astronave, sinistra e destra che ne accelerano e decelerano l'andatura, il pulsante di sparo che sgancia le bombe e fa fuoco col laser.

Anche se meno realistico, comodo è anche il controllo da tastiera grazie alla intelligente disposizione dei tasti che risulta essere la seguente:

Q: Spostamento della navetta verso l'alto

Z: Spostamento della navetta verso il basso

I: Decelerazione della navetta fino al raggiungimento del margine sinistro dello schermo

P: Accelerazione fino al raggiungimento del centro dello schermo.

SPACE: Sganciamento delle bombe (che dopo una breve traettoria in avanti cadono in verticale) e fuoco col laser.

Strategia

Per superare i quattro settori, distruggere la bomba nascosta ed accedere alla difficoltà superiore, non esiste una vera e propria strategia ma è indispensabile la padronanza del mezzo ed il colpo d'occhio. Se vuoi acquisire l'una e l'altro, seleziona il "Training mode" ed allenati fino a che non riucirai a passare ad uno ad uno i singoli stadi.

Punteggio

Missile a terra:	10 pti
Missile in volo:	50 pti
Base radar:	100 pti
Dischi volanti:	100 pti
Bomba al neutrone:	1000 pti per la prima
	2000 pti per la seconda, ecc...

Guida all'input C 64

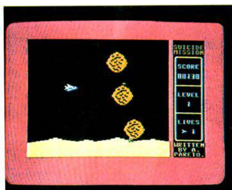
```
     TABELLA DI CONVERSIONE

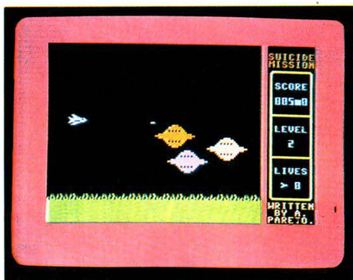
{HOME}.........HOME
{CLR}..........PULIZIA SCHERMO
{CUR.SU}.......CURSORE IN ALTO
{CUR.GIU}......CURSORE IN BASSO
{CUR.DES}......CURSORE A DESTRA
{CUR.SIN}......CURSORE A SINISTRA
{SPC}..........SPAZIO
{RVS ON}.......REVERSE ON
{RVS OFF}......REVERSE OFF
{INST}.........INSERT
{F1}...........TASTO F1
{F2}...........TASTO F2
{F3}...........TASTO F3
{F4}...........TASTO F4
{F5}...........TASTO F5
{F6}...........TASTO F6
{F7}...........TASTO F7
{F8}...........TASTO F8
{BLACK}........COL. NERO (CTRL+1)
{WHITE}........COL. BIANCO (CTRL+2)
{RED}..........COL. ROSSO (CTRL+3)
{CYAN}.........COL. CIANO (CTRL+4)
{PURPLE}.......COL. PORPORA (CTRL+5)
{GREEN}........COL. VERDE (CTRL+6)
{BLUE}.........COL. BLU (CTRL+7)
{YELLOW}.......COL. GIALLO (CTRL+8)
{ORANGE}.......COL. ARANCIO (CBM+1)
{BROWN}........COL. MARRONE (CBM+2)
{LT.RED}.......COL. ROSSO CHIARO (CBM+3)
{GRAY1}........COL. GRIGIO 1 (CBM+4)
{GRAY2}........COL. GRIGIO 2 (CBM+5)
{LT.GREEN}.....COL. VERDE CHIARO (CBM+6)
{LT.BLUE}......COL. BLU CHIARO (CBM+7)
{GRAY3}........COL. GRIGIO 3 (CBM+8)
```

Norme per la battitura

I caratteri grafici, ottenuti con la pressione dei tasti "Shift" e "CBM", sono codificati in modo da indicare il tasto da premere assieme a "Shift" o "CBM". Es. il cuoricino è codificato con >SH S <. Il numero dentro le parentesi indica le volte che il tasto va premuto.

MISSIONE





Missione è un videogame che utilizza la capacità grafiche e sonore del Commodore 64 senza sacrificare la velocità, componente fondamentale di ogni 'arcade' game.

Lo scopo del gioco è di raggiungere, a bordo dello Shuttle, una astronave atomica nascosta nei sottomarini di un pianeta nemico e di distruggerla prima che venga lanciata contro la Terra.

Il gioco è formato da nove quadri.

```
0 REM *********************************
1 REM *                               *
2 REM *        SUICIDE MISSION        *
3 REM *                               *
4 REM *       BY ADRIANO PARETO       *
5 REM *                               *
6 REM *      (C)  COPYRIGHT 1985      *
7 REM *                               *
8 REM *********************************
9 POKE808,225
10 PRINT"{CLR}":POKE56576,5:POKE648,132:
   CLR
20 PRINT"{CLR}{CUR.GIU}{ORANGE}";CHR$(8)
   ;TAB(8)"ADRIANO PARETO{YELLOW} PRESEN
   TS:":POKE53280,2:POKE53281,0
30 PRINT"{CUR.GIU} {LT.BLUE}{RVS ON}{SH
   \}{4 SPC}{CUR.DES} {RVS OFF}{SH \} {C
   BM *}{RVS ON} {CUR.DES}{RVS OFF}{CBM
```

```
*}{RVS ON} {RVS OFF}{SH \}{RVS ON}{SH
\}{3 SPC}{CBM *}{RVS OFF}{CBM *}{RVS
ON} {RVS OFF}{SH \} {RVS ON}{4 SPC}{
BM *}{RVS OFF}{CBM *}{RVS ON}{4 SPC}{
{RVS OFF}"
40 PRINT" {RVS ON} {RVS OFF}{SH \}{2 SPC
}{CBM *} {RVS ON} {3 CUR.DES} {2 CUR.
DES} {CUR.DES} {RVS OFF}{SH \} {CBM *
}{RVS ON} {CUR.DES} {2 CUR.DES} {2 CU
R.DES}{RVS OFF}{CBM *}{RVS ON} {CUR.D
ES} {RVS OFF}{SH \} {CBM *}"
50 PRINT" {RVS ON} {CBM *}{4 CUR.DES} {3
CUR.DES} {2 CUR.DES} {CUR.DES} {5 CU
R.DES} {2 CUR.DES} {3 CUR.DES} {CUR.D
ES} "
60 PRINT" {CBM *}{RVS ON}{3 SPC}{CBM *}{
CUR.DES} {3 CUR.DES} {2 CUR.DES} {CUR
.DES} {5 CUR.DES} {2 CUR.DES} {3 CUR.
DES} {CUR.DES}{3 SPC}"
70 PRINT"{4 SPC}{CBM *}{RVS ON} {CUR.DES
} {3 CUR.DES} {2 CUR.DES} {CUR.DES} {
5 CUR.DES} {2 CUR.DES} {3 CUR.DES} {C
UR.DES} "
80 PRINT" {RVS ON}{CBM *}{2 CUR.DES}{SH
\} {CUR.DES} {CBM *}{CUR.DES}{SH \} {
2 CUR.DES} {CUR.DES} {CBM *}{CUR.DES}
{SH \} {CUR.DES} {2 CUR.DES} {2 CUR.D
ES}{SH \} {CUR.DES} {CBM *}{CUR.DES}{
SH \}"
90 PRINT" {RVS ON}{4 SPC}{RVS OFF}{SH \}
{CBM *}{RVS ON}{3 SPC}{RVS OFF}{SH \
} {RVS ON}{SH \} {CBM *}{RVS OFF}{CBM
*}{RVS ON}{3 SPC}{RVS OFF}{SH \}{RVS
ON}{SH \} {CBM *}{CUR.DES}{4 SPC}{RV
S OFF}{SH \}{RVS ON}{SH \}{4 SPC}{RVS
OFF}{CUR.GIU}"
100 PRINT"{3 SPC}{RVS ON} {CBM *}{2 CUR.
DES}{SH \} {CUR.DES}{RVS OFF}{CBM *}
{RVS ON} {RVS OFF}{SH \}{RVS ON}{SH
\}{4 SPC}{CUR.DES}{SH \}{4 SPC}{RVS
OFF}{CBM *}{RVS ON} {RVS OFF}{SH \}{
RVS ON}{SH \}{3 SPC}{CBM *}{RVS OFF}
CBM *}{RVS ON} {CBM *}{CUR.DES}{RVS
OFF}{CBM *}{RVS ON} {RVS OFF}{SH \}
"
110 PRINT"{3 SPC}{RVS ON}{2 SPC}{CBM *}{
SH \}{2 SPC}{2 CUR.DES} {CUR.DES} {R
VS OFF}{SH \}{2 SPC}{CBM *} {RVS ON}
{RVS OFF}{SH \}{2 SPC}{CBM *} {RVS
ON} {CUR.DES} {RVS OFF}{SH \} {CBM *
}{RVS ON} {CUR.DES}{2 SPC}{CBM *}{CU
R.DES} "
120 PRINT"{3 SPC}{RVS ON}{6 SPC}{2 CUR.D
ES} {CUR.DES} {CBM *}{4 CUR.DES} {CB
M *}{4 CUR.DES} {CUR.DES} {3 CUR.DES
} {CUR.DES} {RVS OFF}{CBM *}{RVS ON}
{CBM *} "
130 PRINT"{3 SPC}{RVS ON} {RVS OFF}{CBM
*}{RVS ON}{2 SPC}{RVS OFF}{SH \}{RVS
```

I primi due quadri si svolgono sulla superficie del pianeta dove la navicella deve superare prima degli asteroidi e poi delle astronavi nemiche.
Nel terzo quadro l'astronave raggiunge l'apertura dei sotterranei e, per entrarvi, deve distruggere un disco volante che custodisce l'ingresso.
Dal quarto quadro in poi, l'azione si svolge nei sotterranei del pianeta nemico.
Nel quarto quadro l'astronave deve superare tre barriere laser. Attenzione perché, superarle, non è facile come sembra!
Il quinto quadro è composto da un'altra barriera laser, da alcune stalattiti che cadono dall'alto della grotta e da una porta automatica che si apre e chiude continuamente.
Nel sesto quadro ci sono altre stalattiti e un'altra serranda da superare e questo compito diventa sempre più arduo.
Il settimo quadro è il più difficoltoso in quanto si deve attraversare un condotto pieno di pericoli.

Qui la navicella è minacciata da un campo magnetico pronto ad attirarla e distruggerla se non si oppone efficacemente.
Nell'ottavo quadro, si arriva all'ingresso di una grande caverna percorsa da un forte vento che disturba il controllo della astronave.
Per uscire ci sono tre vie ma una sola è quella giusta.
Nel nono e ultimo quadro appare l'astronave atomica.
Essa è protetta da una barriera corazzata e da un disco volante.
Per superare questo quadro e concludere la missione, si deve colpire più volte il disco volante e per dieci volte l'astronave atomica.
Ogni volta che i nemici vengono colpiti cambiano colore.
Attenzione perché, dopo circa 15 secondi, l'astronave nemica, se non viene distrutta, parte inesorabilmente verso la Terra. Nell'ultimo quadro, quindi, dovete agire il più rapidamente possibile.

```
ON} {2 CUR.DES} {CUR.DES}{RVS OFF}{
CBM *}{RVS ON}{3 SPC}{CBM *}{CUR.DES
}{RVS OFF}{CBM *}{RVS ON}{3 SPC}{CBM
*}{CUR.DES} {CUR.DES} {3 CUR.DES} {
UR.DES} {CUR.DES}{RVS OFF}{CBM *}{RV
VS ON}{2 SPC}{RVS OFF}"
140 PRINT"{3 SPC}{RVS ON} {CUR.DES}{RVS
OFF}{CBM *}{SH \} {RVS ON} {2 CUR.DE
S} {4 CUR.DES}{RVS OFF}{CBM *}{RVS O
N} {4 CUR.DES}{RVS OFF}{CBM *}{RVS O
N} {CUR.DES} {CUR.DES} {3 CUR.DES} {
CUR.DES} {2 CUR.DES}{RVS OFF}{CBM *}
{RVS ON} {RVS OFF}"
150 PRINT"{3 SPC}{RVS ON} {4 CUR.DES} {2
 CUR.DES} {CUR.DES}{CBM *}{2 CUR.DES
}{SH \} {CUR.DES}{CBM *}{2 CUR.DES}{
SH \} {CUR.DES} {CUR.DES} {CBM *}{CU
R.DES}{SH \} {CUR.DES} {3 CUR.DES} {
RVS OFF}"
160 PRINT"{3 SPC}{RVS ON} {CBM *}{2 CUR.
DES}{SH \} {CUR.DES}{SH \} {CBM *}{4
 SPC}{RVS OFF}{SH \} {RVS ON}{4 SPC}
{RVS OFF}{SH \}{RVS ON}{SH \} {CBM *
}{RVS OFF}{CBM *}{RVS ON}{3 SPC}{RVS
 OFF}{SH \}{RVS ON}{SH \} {CBM *}{CU
R.DES}{SH \} {CBM *}{RVS OFF}{CUR.GI
U}"
170 PRINTTAB(4)"{ORANGE}A VIDEOGAME FOR
THE {YELLOW}COMMODORE 64."
175 PRINTTAB(12)"{CUR.GIU}{LT.BLUE}{SH U
}{11 SH C}{SH I}"
180 PRINTTAB(12)"{SH B}{ORANGE}PLEASE WA
IT{LT.BLUE}{SH B}"
185 PRINTTAB(12)"{SH J}{11 SH C}{SH K}"
190 FORI=700TO710:READA:POKEI,A:NEXT
195 DATA169,228,141,8,3,169,167,141,9,3,
96
200 SYS700
201 FORI=1073TO1078:READA:POKEI,A:NEXT
202 DATA238,32,208,76,49,234
203 FORI=1034TO1044:READA:POKEI,A:NEXT
204 DATA170,60,150,50,180,90,130,45,160,
80,0
205 FORI=1054TO1064:READA:POKEI,A:NEXT
206 DATA55,120,75,145,65,175,85,110,95,1
65,0
207 FORI=1080TO1182:READA:POKEI,A:NEXT
208 DATA1,0,0,0,1,0,0,1,1,1,0,1,1,1,1,1,
0,0,1,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,
1,1
209 DATA1,1,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0
210 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,1,1,1,
1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,255
215 S=32768:POKE56334,PEEK(56334)AND254:
POKE1,PEEK(1)AND251
220 FORI=0TO1023:POKE12288+I+S,PEEK(5324
8+I):NEXT
```

```
230 FORI=0TO87:READA:POKE12672+I+S,A:NEX
    T
240 FORI=0TO159:READA:POKE13312+I+S,A:NE
    XT:FORI=0TO7:POKE13568+I+S,0:NEXT
250 POKE1,PEEK(1)OR4:POKE56334,PEEK(5633
    4)OR1:POKE789,4
260 REM
270 REM CHARACTERS DATA
280 REM
290 DATA126,102,102,110,118,102,102,126,
    60,12,12,12,28,28,28,28,126,6,6,126,
    112
300 DATA112,112,126,126,6,6,126,14,14,14
    ,126,96,102,102,127,6,14,14,14,126,9
    6
310 DATA96,126,14,14,14,126,126,96,96,12
    6,102,102,102,126,126,6,6,14,12,28,2
    8
320 DATA28,126,102,102,126,102,102,102,1
    26,126,102,102,126,6,6,6,126,0,0,255
330 DATA255,255,255,255,255,130,130,198,
    198,108,108,237,255,96,96,50,50,102,
    102
340 DATA231,255,2,2,6,38,108,205,239,255
    ,0,192,240,63,63,240,192,0,0,24,24,2
    4
350 DATA60,60,231,231,231,231,60,60,24,2
    4,24,0,255,255,195,195,195,195,255,2
    55
360 DATA255,255,255,255,255,255,255,255,
    255,255,255,255,255,255,255,0,255,25
    5
370 DATA255,255,255,255,0,0,255,255,255,
    255,255,0,0,0,255,255,255,255,0,0,0,
    0
380 DATA255,255,255,0,0,0,0,0,255,255,0,
    0,0,0,0,0,254,252,248,240,248,252,25
    4
390 DATA252,254,252,248,252,254,252,254,
    255,127,63,31,15,31,63,127,63,127,63
    ,31
400 DATA63,127,63,127,255,0,0,0,2,38,119
    ,127,255,0,0,0,0,8,28,191,255
410 REM SPRITES DATA
420 FORI=0TO62:POKE768+S+I,0:NEXT:POKE79
    7+S,31:POKE800+S,31
430 FORI=0TO50:POKE2048+S+I,0:NEXT:FORI=
    51TO62:POKE2048+S+I,255:NEXT
440 FORI=0TO62:POKE2560+S+I,0:NEXT:FORI=
    2561TO2621STEP3:POKES+I,255:NEXT
450 FORI=0TO62:READA:POKE704+S+I,A:NEXT
460 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,15,0,0,7,192,0
    ,3,240,0,225,254,0,127,255,248,63,25
    5
470 DATA156,31,255,255,63,1,252,127,255,
    240,225,254,0,7,240,0,31,128,0,0,0,0
    ,0
480 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
490 FORI=0TO62:READA:POKE832+S+I,A:NEXT
```

Uso del programma

Prima di inziare il gioco è necessario inserire il joystick #2.
Dopo aver dato il RUN apparirà l'intestazione; nel frattempo vengono trasferiti in memoria i dati relativi alle varie routine in linguaggio macchina usate nel programma.
Il gioco è preceduto da una breve introduzione che illustra la missione da compiere.
L'inizio di ogni quadro è accompagnato dal motivo conduttore del film "Incontri ravvicinati del terzo tipo".
L'astronave può essere pilotata mediante l'uso del joystick. Il fuoco non è automatico.
La durata del primo, del secondo e dell'ultimo quadro è limitata a un intervallo di tempo predeterminato mentre gli altri quadri non hanno vincoli di tempo e terminano quando il giocatore riesce a portare la navicella all'uscita.

```
500 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,129,2,0,65,4,0,0,0,0,17,16,0,9,32,0,5,64,0,1,0
510 DATA0,222,246,0,1,0,0,5,64,0,9,32,0,17,16,0,0,0,0,65,4,0,129,2,0,0,0,0,0,0,0
520 FORI=0TO62:READA:POKE896+S+I,A:NEXT
530 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,224,0,3,248,0,15,158,0,25,255,0,31,7,0,62,127,128
540 DATA121,249,192,119,191,192,254,111,224,239,243,224,119,159,192,56,255,192
550 DATA63,207,128,29,247,0,14,62,0,7,220,0,1,240,0,0,0,0
560 FORI=0TO62:READA:POKE960+S+I,A:NEXT
570 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,24,0,0,120,48,0,255,224,0,255
580 DATA224,0,120,48,0,24,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
590 FORI=0TO62:READA:POKE2112+S+I,A:NEXT
600 DATA2,2,2,4,4,4,8,8,8,16,16,16,32,32,32,64,64,64,32,32,32,16,16,16,8,8,8
610 DATA4,4,4,2,2,2,4,4,4,8,8,8,16,16,16,32,32,32,64,64,64,32,32,32,16,16,16
620 DATA8,8,8,4,4,4,2,2,2
630 FORI=0TO62:READA:POKE2176+S+I,A:NEXT
640 DATA0,16,0,0,8,0,0,4,0,0,8,0,0,16,0,0,32,0,0,32,0,0,64,0,0,32,0,0,16,0,0,8
650 DATA0,0,4,0,0,2,0,0,4,0,0,4,0,0,8,0,0,8,0,0,8,0,0,16,0,0,16,0,0,16,0
660 FORI=0TO62:READA:POKE2240+S+I,A:NEXT
670 DATA0,16,0,0,16,0,0,32,0,0,32,0,0,64,0,0,128,0,0,64,0,0,32,0,0,16,0,0,8,0
680 DATA0,16,0,0,32,0,0,64,0,0,32,0,0,16,0,0,8,0,0,4,0,0,2,0,0,4,0,0,8,0,0,16,0
690 FORI=0TO62:READA:POKE2304+S+I,A:NEXT
700 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,60,0,0,255,0,1,255,128,3,85,192,7,255,224,63
710 DATA255,252,255,255,255,63,255,252,7,255,224,3,85,192,1,255,128,0,255,0,0,60
720 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
730 FORI=0TO62:READA:POKE2368+S+I,A:NEXT
740 DATA1,0,0,1,128,0,1,192,0,0,224,0,0,248,0,0,127,0,0,127,192,0,127,192,0,63
750 DATA128,0,63,128,0,63,128,0,31,128,0,31,0,0,31,0,0,31,0,0,14,0,0,14,0,0,14,0
760 DATA0,12,0,0,4,0,0,4,0
770 FORI=0TO62:READA:POKE2432+S+I,A:NEXT
780 DATA3,255,192,15,255,240,63,255,252,225,36,39,231,36,231,225,36,103,231,36
790 DATA231,231,4,33,255,255,255,0,255,0
```

Attenzione se, durante i primi due quadri, tutte le meteore o i dischi volanti sono interessati simultaneamente ad una collisione e uno di essi viene colpito, l'esplosione non avviene. Ciò è dovuto al fatto che non si è ritenuto opportuno appesantire ulteriormente la routine di analisi delle collisioni, dal momento che questa eventualità è piuttosto rara.

L'astronave tende ad abbassarsi per la forza di gravità, quindi, nei sotterranei, bisogna fare molta attenzione per evitare che si schianti al suolo.

Tutti i quadri sono stati accuratamente collaudati e, nonostante le difficoltà crescenti, è possibile superarli.

La fine della partita viene annunciata con una musichetta e seguita da una domanda che compare sullo schermo con la quale si chiede al giocatore se vuole effettuare un'altra partita.

In caso affermativo si può ricominciare il gioco premendo il tasto Y o il pulsante del fuoco.

Per uscire dal programma premere il tasto N.

```
    ,1,255,128,1,255,128,3,255,192,7,255
    ,224
800 DATA7,255,224,15,255,240,31,255,248,
    31,255,248,63,255,252,127,129,254,12
    0,0,30
810 FORI=0TO62:READA:POKE2496+S+I,A:NEXT
820 DATA0,24,0,0,60,0,0,60,0,0,66,0,0,25
    5,0,1,255,128,3,189,192,7,60,224,14,
    60
830 DATA112,31,255,248,63,255,252,127,25
    5,254,255,153,255,255,153,255,255,12
    9
840 DATA255,127,153,254,31,153,248,31,25
    5,248,51,255,204,96,255,6,192,255,3
850 REM ROUTINE - ESPLOSIONI -
860 FORI=32049TO32143:READA:POKEI,A:NEXT
870 DATA138,72,173,1,4,73,0,240,8,206,1,
    4,104,170,76,49,234,173,0,4,170,73,0
880 DATA208,28,169,15,141,0,4,169,0,141,
    1,4,169,0,141,4,212,141,5,212,104,17
    0
890 DATA169,234,141,21,3,76,49,234,138,1
    41,24,212,169,15,141,5,212,169,0,141
    ,6
900 DATA212,169,0,141,1,212,169,200,141,
    0,212,169,129,141,4,212,206,0,4,169,
    2
910 DATA141,1;4,104,170,76,49,234
920 FORI=49152TO52458:READA:POKEI,A:NEXT
930 REM ROUTINE - SCORE -
940 DATA173,61,133,73,57,208,54,169,48,1
    41,61,133,173,60,133,73,57,208,38,16
    9
950 DATA48,141,60,133,173,59,133,73,57,2
    08,22,169,48,141,59,133,173,58,133,7
    3
960 DATA57,208,6,169,48,141,58,133,96,23
    8,58,133,96,238,59,133,96,238,60,133
    ,96
970 DATA238,61,133,96
980 REM ROUTINE - LEVEL -
990 DATA173,44,134,73,57,208,6,169,48,14
    1,44,134,96,238,44,134,96
1000 REM ROUTINE - LIVES -
1010 DATA173,29,135,73,48,208,6,169,50,1
     41,29,135,96,206,29,135,96
1020 REM ROUTINE - DELAY -
1030 DATA138,72,162,100,152,72,160,255,1
     36,208,253,104,168,202,208,244,104,
     170,96
1040 REM ROUTINE - SCROLLING -
1050 DATA138,72,152,72,174,72,135,160,0,
     185,73,135,153,72,135,200,152,73,31
1060 DATA208,244,138,141,103,135,104,168
     ,104,170,96
1070 REM ROUTINE - GESTIONE ASTRONAVE -
1080 DATA173,0,220,74,176,12,170,173,1,2
     08,73,50,240,3,206,1,208,138,74,176
1090 DATA12,170,173,1,208,73,230,240,3,2
     38,1,208,138,74,176,12,170,173,0,20
     8
```

Generalità sul programma

Missione è un programma di quasi 28 Kbyte che, partendo dalla locazione 2049, termina alla locazione 30612.

Com'è noto, il circuito VIC-II è in grado di accedere a un banco di memoria diverso da quello stabilito all'atto della accensione (banco 0).

Il programma utilizza il secondo banco di memoria, la cui locazione di partenza è 32768.

Questo valore viene conservato nella variabile s.

L'inizio della memoria dello schermo viene così trasferita alla locazione 1024+S e l'inizio dei puntatori degli sprite alla locazione 2040+S.

In questo modo, ogni volta che si opera una modifica dello schermo o dei puntatori degli sprite, si aggiunge il valore di S alla locazione interessata.

L'area di memoria compresa tra le locazioni 1024 e 2047 viene utilizzata dalle routine in linguaggio macchina per la memorizzazione di dati.

I dati relativi alle configurazioni degli sprite sono memorizzati a partire dalla locazione 704+S, che è la prima locazione dell'undicesimo blocco di 63 byte.
L'insieme dei caratteri alfanumerici e di quelli grafici ridefiniti è memorizzato a partire dalla locazione 12288+S.
Come si può notare, queste locazioni si trovano in ROM ma, come sappiamo, è compito del sistema memorizzare i dati nella RAM corrispondente.
Per approfondire la conoscenza di questa caratteristica del 64 leggere la rubrica "Il 64 e la memoria nascosta" di Personal Software n. 18 del maggio 1984.
Una caratteristica molto interessante del C64 è quella di poter modificare il vettore delle interruzioni hardware (IRQ) contenuto nelle locazioni 788 e 789.
Ogni sessantesimo di secondo, il sistema operativo passa il controllo alla routine specificata da questo vettore e, con opportune modifiche, l'elaboratore può eseguire, contemporaneamente, un programma e una routine in linguaggio macchina. Ovvia-

```
1100 DATA73,25,240,3,206,0,208,138,74,17
     6,12,170,173,0,208,73,245,240,3,238
1110 DATA0,208,138,74,176,55,173,21,208,
     41,2,208,48,169,1,141,135,125,169,8
     0
1120 DATA141,117,125,169,15,141,0,4,169,
     125,141,21,3,173,0,208,141,2,208,17
     3,1
1130 DATA208,141,3,208,173,21,208,9,2,14
     1,21,208,173,2,208,105,3,141,2,208,
     234
1135 REM ROUTINE - COLLISIONI MISSILE -
1140 DATA173,31,208,141,3,4,173,30,208,1
     41,2,4,173,21,208,41,2,208,1,96,238
     ,2
1150 DATA208,238,2,208,173,2,208,73,255,
     240,17,173,2,208,73,0,240,10,173,3,
     4,41
1160 DATA2,208,3,76,93,193,169,1,141,135
     ,125,169,0,141,117,125,169,15,141,0
     ,4
1170 DATA169,125,141,21,3,173,21,208,41,
     253,141,21,208,96
1180 DATA152,72,32,101,193,104,168,96,17
     3,2,4,168,41,58,73,10,208,15,32,11,
     194
1190 DATA173,21,208,41,245,141,21,208,32
     ,0,192,96,152,41,58,73,18,208,15,32
     ,11
1200 DATA194,173,21,208,41,237,141,21,20
     8,32,0,192,96,152,41,58,73,34,208,1
     5
1210 DATA32,11,194,173,21,208,41,221,141
     ,21,208,32,0,192,96,152,41,58,73,26
     ,208
1220 DATA15,32,32,194,173,21,208,41,229,
     141,21,208,32,0,192,96,152,41,58,73
     ,50
1230 DATA208,15,32,32,194,173,21,208,41,
     205,141,21,208,32,0,192,96,152,41,5
     8,73
1240 DATA42,208,15,32,32,194,173,21,208,
     41,213,141,21,208,32,0,192,96,152,4
     1,58
1250 DATA73,58,208,3,76,64,193,152,41,66
     ,73,66,208,3,76,64,193,152,41,130,7
     3
1260 DATA130,208,3,76,64,193,96
1270 DATA169,1,141,135,125,169,1,141,117
     ,125,169,15,141,0,4,169,125,141,21,
     3,96
1280 DATA169,1,141,135,125,169,2,141,117
     ,125,169,15,141,0,4,169,125,141,21,
     3,96
1285 REM ROUTINE- COLLISIONI ASTRONAVE -
1290 DATA173,3,4,41,1,208,7,173,2,4,41,1
     ,240,106,169,3,141,135,125,169,8
1300 DATA141,117,125,169,15,141,0,4,169,
     125,141,21,3,173,0,208,141,4,208
1310 DATA173,1,208,141,5,208,173,21,208,
     41,254,9,4,141,21,208,138,72,169
```

```
1320 DATA20,141,102,192,162,30,238,41,20
     8,32,99,192,32,14,193,32,197,196
1330 DATA202,208,241,32,82,192,173,29,13
     5,73,50,240,23,169,25,141,0,208,169
1340 DATA120,141,1,208,173,21,208,41,233
     ,9,1,141,21,208,76,6,197,169,0
1350 DATA141,21,208,104,170,96,152,72,32
     ,182,194,104,168,96
1355 REM ROUTINE - GESTIONE METEORE -
1360 DATA173,21,208,168,41,8,73,8,240,19
     ,173,1,208,141,7,208,169,240,141,6,
     208
1370 DATA173,21,208,9,8,141,21,208,152,4
     1,16,73,16,240,40,173,10,4,73,0,208
     ,8
1380 DATA169,10,141,219,194,141,234,194,
     173,10,4,141,9,208,169,240,141,8,20
     8
1390 DATA173,21,208,9,16,141,21,208,238,
     219,194,238,234,194,152,41,32,73,32
     ,240
1400 DATA40,173,30,4,73,0,208,8,169,30,1
     41,10,195,141,25,195,173,30,4,141,1
     1
1410 DATA208,169,240,141,10,208,173,21,2
     08,9,32,141,21,208,238,10,195,238,2
     5
1420 DATA195,206,6,208,206,8,208,206,10,
     208,206,6,208,206,10,208,206,10,208
1430 DATA173,8,208,73,0,208,8,173,21,208
     ,41,239,141,21,208,173,6,208,73,0,2
     08
1440 DATA8,173,21,208,41,247,141,21,208,
     173,10,208,73,0,208,8,173,21,208,41
     ,223
1450 DATA141,21,208,96,0
1460 REM ROUTINE PRINCIPALE -LEVEL 1/2-
1470 DATA173,44,134,141,6,4,169,50,141,4
     ,4,169,50,141,5,4,32,148,192,32,174
     ,194
1480 DATA32,53,194,32,118,192,169,10,141
     ,102,192,32,99,192,173,21,208,73,0,
     240
1490 DATA31,206,5,4,173,5,4,73,0,208,219
     ,238,1,208,206,4,4,173,4,4,73,0,208
     ,201
1500 DATA169,0,141,21,208,32,65,192,96,0
1510 REM ROUTINE - GESTIONE U.F.O. -
1520 DATA173,56,4,73,255,208,8,169,56,14
     1,191,195,141,206,195,173,56,4,73,0
     ,208
1530 DATA9,206,7,208,206,7,208,76,227,19
     5,238,7,208,238,7,208,238,191,195,2
     38
1540 DATA206,195,96,173,21,208,41,8,208,
     1,96,173,21,208,41,16,73,16,240,23,
     32
1550 DATA32,194,173,7,208,141,9,208,173,
     6,208,141,8,208,173,21,208,9,16,141
     ,21
1560 DATA208,206,8,208,206,8,208,173,8,2
```

mente la CPU svolge un compito per volta ma l'elevatissima velocità con cui si svolge l'alternanza crea l'illusione della simultaneità.
Questa caratteristica è stata utilizzata per far lampeggiare il bordo dello schermo nella fase di caricamento dei dati e per generare il rumore delle esplosioni durante lo svolgimento del gioco.
Ogni volta che uno sprite viene colpito, il contenuto delle locazioni 788 e 789 viene modificato e, ogni sessantesimo di secondo, il controllo della CPU salta alla locazione 32049 dove si trova la routine di generazione delle esplosioni che crea il rumore più appropriato in base ai parametri inviati dal programma e rimanda la prosecuzione della elaborazione all'indirizzo originale della routine di IRQ (59953).
Un contatore, inserito nella routine di generazione delle esplosioni, consente di eseguire la routine il numero di volte necessario a creare il rumore dell'esplosione, mentre il programma principale continua l'esecuzione.

Descrizione del programma

Vediamo ora come è organizzato il programma.

La linea 9 disabilita il tasto RUN/STOP, in modo da evitare un'interruzione indesiderata del programma.

La linea 10 seleziona, il secondo banco di memoria la cui locazione di partenza è 32768.

Le linee da 20 a 185 creano l'intestazione.

Le linee da 190 a 200 ripristinano il contenuto delle locazioni 776-777, che sono state modificate se si utilizza il Turbotape.

Le linee 201 e 202 caricano una routine in linguaggio macchina che verrà eseguita, durante il caricamento dei dati, in sostituzione della routine di gestione dell'IRQ. Questa routine modifica il colore del bordo dello schermo e salta alla routine originale del sistema operativo che si trova all'indirizzo decimale 59953. Durante il caricamento dei dati, quindi, il bordo dello schermo cambierà continuamennte colore. Le linee da 203 a 210 caricano dei dati utili al movimento degli sprite.

Le linee da 215 a 400 ridefiniscono i caratteri numerici e creano nuovi caratteri.

Le linee da 410 a 840 definiscono gli sprite e precisa-

```
     08,73,0,208,8,173,21,208,41,239,141
     ,21
1570 DATA208,96
1580 REM ROUTINE - GESTIONE PORTELLONE -
1590 DATA173,21,208,41,8,240,1,96,138,72
     ,169,10,141,102,192,162,50,32,99,19
     2,32
1600 DATA35,197,173,21,208,41,16,73,16,2
     08,3,32,18,196,238,12,208,202,208,2
     32
1610 DATA104,170,96
1620 REM ROUTINE PRINCIPALE - LEVEL 3 -
1630 DATA173,44,134,141,6,4,169,50,141,5
     ,4,32,148,192,173,21,208,41,8,240,3
     ,32
1640 DATA190,195,32,43,197,32,169,196,16
     9,10,141,102,192,32,99,192,173,21,2
     08
1650 DATA73,0,240,36,173,2,4,41,129,73,1
     29,240,19,32,53,194,206,5,4,173,5,4
     ,73
1660 DATA0,208,200,238,1,208,76,90,196,1
     69,0,141,21,208,32,65,192,234,234,2
     34
1670 DATA96,173,21,208,41,64,208,1,96,32
     ,40,196,173,21,208,41,8,240,1,96,17
     3,21
1680 DATA208,41,191,141,21,208,96
1690 REM SUBROUTINES
1700 DATA173,44,134,168,73,49,240,34,152
     ,73,50,240,29,152,73,51,240,28,152,
     73
1710 DATA52,240,30,152,73,53,240,29,152,
     73,54,240,24,152,73,55,240,23,32,14
     1
1720 DATA202,96,32,174,194,96,32,190,195
     ,32,234,195,96,234,234,234,96,32,23
     9
1730 DATA200,96,32,229,200,96,173,44,134
     ,168,73,51,240,13,152,73,52,240,8,1
     73
1740 DATA21,208,41,193,141,21,208,32,57,
     197,76,171,194,0,234,138,72,32,148,
     192
1750 DATA104,170,96,32,234,195,173,21,20
     8,41,8,208,3,32,18,196,96,173,30,20
     8
1755 DATA169,0,141,2,4,173,31,208,169,0,
     141,3,4,96
1760 REM ROUTINE - GESTIONE LASER -
1770 DATA173,7,4,74,176,31,173,21,208,41
     ,127,9,64,141,21,208,238,45,208,173
     ,8,4
1780 DATA73,85,208,42,169,0,141,8,4,169,
     1,141,7,4,96,173,21,208,41,191,9,12
     8
1790 DATA141,21,208,238,46,208,173,8,4,7
     3,85,208,11,169,0,141,8,4,169,0,141
     ,7,4
1800 DATA96,238,8,4,96
1810 REM ROUTINE - GESTIONE BARRIERA -
```

```
1820 DATA152,72,32,157,197,32,227,197,10
     4,168,96,238,9,4,173,9,4,168,73,1,2
     40
1830 DATA47,152,73,40,240,48,152,73,60,2
     40,37,152,73,80,240,38,152,73,120,2
     40,27
1840 DATA152,73,170,240,28,152,73,200,24
     0,17,152,73,230,240,18,152,73,250,2
     40,1
1850 DATA96,169,0,141,9,4,96,169,0,141,1
     76,4,96,169,1,141,176,4,96
1860 DATA173,176,4,73,0,208,9,173,21,208
     ,41,247,141,21,208,96,173,21,208,9,
     8
1870 DATA141,21,208,238,177,4,173,177,4,
     73,6,240,1,96,169,0,141,177,4,173,2
     51
1880 DATA135,73,34,240,6,169,34,141,251,
     135,96,169,35,141,251,135,96
1890 REM ROUTINE PRINCIPALE - LEVEL 4 -
1900 DATA169,0,141,8,4,141,9,4,141,177,4
     ,173,44,134,141,6,4,169,50,141,5,4,
     32
1910 DATA148,192,32,146,197,32,53,194,16
     9,10,141,102,192,32,99,192,173,21,2
     08
1920 DATA73,0,240,36,173,0,208,234,234,7
     3,245,240,19,32,74,197,206,5,4,173,
     5,4
1930 DATA73,0,208,210,238,1,208,76,47,19
     8,169,0,141,21,208,32,65,192,96
1940 REM ROUTINE - STALATTITI -
1950 DATA173,21,208,168,41,16,208,28,238
     ,7,4,173,7,4,73,25,208,18,169,0,234
     ,234
1960 DATA234,169,60,141,9,208,173,21,208
     ,9,16,141,21,208,152,41,32,208,18,1
     69,0
1970 DATA234,234,234,169,60,141,11,208,1
     73,21,208,9,32,141,21,208,238,9,208
1980 DATA238,11,208,238,9,208,238,11,208
     ,238,11,208.173,3,4,168,41,16,240,1
     3
1990 DATA173,21,208,41,239,141,21,208,16
     9,20,141,7,4,152,41,32,240,8,173,21
     ,208
2000 DATA41,223,141,21,208,96
2010 REM ROUTINE PRINCIPALE - LEVEL 5 -
2020 DATA169,0,141,9,4,141,7,4,141,177,4
     ,173,44,134,141,6,4,169,50,141,5,4,
     32
2030 DATA47,199,32,146,197,32,246,200,32
     ,53,194,169,10,141,102,192,32,99,19
     2
2040 DATA173,0,208,73,245,240,23,173,21,
     208,73,0,240,24,206,5,4,173,5,4,73,
     0
2050 DATA208,212,238,1,208,76,239,198,16
     9,0,141,21,208,32,65,192,96
2060 DATA32,148,192,173,2,4,73,18,208,5,
     169,0,141,7,4,96
```

mente: lo Shuttle, lo sparo, l'esplosione, gli asteroidi, i dischi volanti, i missili, i laser, le stalattiti, i portelloni e l'astronave atomica.
Le linee da 850 a 2880 caricano le routine in linguaggio macchina utilizzate durante il gioco.
Le linee da 5000 a 5100 creano lo schermo di presentazione del gioco.
Le linee da 10000 a 12000 costituiscono il gioco vero e proprio. Questa parte del programma si divide in nove parti, una per quadro.
Per ogni quadro viene creato lo sfondo, vengono posizionati gli sprite e viene richiamata la routine in linguaggio macchina relativa a quel quadro.
Le linee da 50000 a 50080 hanno il compito azzerare lo schermo.
Le linee da 50040 e 50080 introducono i quadri.
Le linee da 50080 a 50150 concludono il gioco.
Le linee da 50180 a 50240 costituiscono una routine che viene eseguita se il giocatore ha completato la missione.
Le linee da 50250 a 50330 costituiscono una routine che viene eseguita se il giocatore ha fallito la missione.
Le linee da 50340 a 50600 suonano le musichette di inizio e di fine del gioco.
Tratto dalla rivista "Personal Software"

```
2070 REM ROUTINE -GESTIONE PORTELLONE-
2080 DATA238,220,4,173,220,4,168,73,25,2
     08,5,169,1,141,215,4,152,73,50,208,
     8
2090 DATA169,0,141,220,4,141,215,4,173,2
     15,4,73,0,208,7,206,13,208,238,15,2
     08
2100 DATA96,238,13,208,206,15,208,96
2110 REM ROUTINE PRINCIPALE - LEVEL 6 -
2120 DATA169,255,141,220,4,169,0,141,215
     ,4,141,7,4,173,44,134,141,6,4,169,5
     0
2130 DATA141,5,4,32,47,199,32,63,199,32,
     113,198,32,53,194,169,10,141,102,19
     2
2140 DATA32,99,192,173,0,208,73,245,240,
     23,173,21,208,73,0,240,24,206,5,4.,1
     73
2150 DATA5,4,73,0,208,212,238,1,208,76,1
     32,199,169,0,141,21,208,32,65,192,9
     6
2160 DATA32,113,198,169,0,141,7,4,96
2170 REM ROUTINE - GESTIONE FRECCIE -
2180 DATA173,216,4,73,5,240,4,238,216,4,
     96,169,0,141,216,4,138,72,152,72,17
     4
2190 DATA127,132,160,0,185,128,132,153,1
     27,132,200,152,73,11,208,244,138,14
     1
2200 DATA138,132,174,207,132,160,0,185,2
     08,132,153,207,132,200,152,73,11,20
     8
2210 DATA244,138,141,218,132,174,222,134
     ,160,0,185,223,134,153,222,134,200,
     152
2220 DATA73,11,208,244,138,141,233,134,1
     74,46,135,160,0,185,47,135,153,46,1
     35
2230 DATA200,152,73,11,208,244,138,141,5
     7,135,104,168,104,170,96
2240 REM ROUTINE - CAMPO MAGNETICO -
2250 DATA24,169,130,205,0,208,176,27,24,
     169,155,205,0,208,144,19,24,169,110
     ,205
2260 DATA1,208,176,11,24,169,160,205,1,2
     08,144,3,32,94,200,96,206,0,208,173
     ,217
2270 DATA4,73,3,240,4,238,217,4,96,206,0
     ,208,169,0,141,217,4,96
2280 REM ROUTINE PRINCIPALE - LEVEL 7 -
2290 DATA169,255,141,220,4,169,0,141,215
     ,4,141,216,4,141,217,4,141,8,4,141,
     9,4
2300 DATA169,31,141,138,132,141,212,132,
     141,233,134,141,51,135,173,44,134,1
     41,6
2310 DATA4,169,50,141,5,4,32,148,192,32,
     63,199,32,58,200,32,205,199,32,146,
     197
2320 DATA32,53,194,169,10,141,102,192,32
```

```
      ,99,192,173,0,208,73,245,240,23,173
      ,21
2330 DATA208,73,0,240,24,206,5,4,173,5,4
      ,73,0,208,206,238,1,208,76,159,200,
      169
2340 DATA0,141,21,208,32,65,192,96,32,63
      ,199,32,205,199,32,146,197,96
2350 DATA32,196,199,32,63,199,96,32,113,
      198,32,63,199,96
2360 REM ROUTINE - VENTO RADIOATTIVO -
2370 DATA24,169,30,205,0,208,176,24,24,1
      69,230,205,0,208,144,16,24,169,65,2
      05,1
2380 DATA208,176,8,24,169,220,205,1,208,
      176,1,96,173,250,4,168,73,0,208,3,2
      06,1
2390 DATA208,152,73,1,208,3,238,1,208,15
      2,73,2,208,6,206,1,208,238,1,208,15
      2,73
2400 DATA3,208,6,238,1,208,238,1,208,152
      ,73,4,208,3,206,0,208,152,73,5,208,
      6
2410 DATA206,1,208,238,1,208,152,73,6,20
      8,3,238,1,208,152,73,7,208,6,206,1,
      208
2420 DATA206,0,208,152,73,8,208,6,206,1,
      208,206,1,208,152,73,9,208,6;238,1,
      208
2430 DATA206,1,208,173,217,4,73,3,208,8,
      169,0,141,217,4,206,0,208,238,217,4
      ,96
2440 DATA238,250,216,238,4,217,238,119,2
      17,238,232,217,238,246,217;238,103,
      218
2450 DATA238,218,218,238,228,218,96
2460 REM ROUTINE PRINCIPALE - LEVEL 8 -
2470 DATA169,0,141,217,4,141,250,4,169,1
      34,141,250,132,141,4,133,141,119,13
      3,141
2480 DATA232,133,141,246,133,141,103,134
      ,141,218,134,141,228,134,173,44,134
      ,141
2490 DATA6,4,169,50,141,5,4,32,148,192,3
      2,253,200,32,150,201,32,53,194,169,
      10
2500 DATA141,102,192,32,99,192,238,250,4
      ,173,250,4,73,10,208,5,169,0,141,25
      0,4
2505 DATA173,0,208,73,245,240,55,24,169,
      128,205,0,208,176,21,24,169,152,205
2510 DATA0,208,144,13,173,1,208,168,73,5
      0,240,31,152,73,230,240,26,173,21
2520 DATA208,73,0,240,70,206,5,4,173,5,4
      ,73,0,240,3,76,220,201,238,1,208
2530 DATA76,215,201,173,0,208,73,245,208
      ,5;169,1,141,240,4,173,1,208,168,73
2540 DATA50,208,5,169,2,141,240,4,152,73
      ,230,208,5,169,3,141,240,4,173,240
2550 DATA4,77,245,4,208,9,169,0,141,21,2
      08,32,65,192,96,169,0,141,21,208,16
```

```
      9
2560  DATA25,141,0,208,169,140,141,1,208,
      169,1,141,21,208,169,0,141,31,208
2570  DATA76,215,201,152,73,56,208,4,32,1
      50,201,96,32,111,204,96
2580  REM ROUTINE PRINCIPALE - LEVEL 9 -
2590  DATA169,0,141,236,4,141,0,5,141,217
      ,4,141,250,4,141,215,4,169,255,141,
      220
2600  DATA4,169,10,141,71,199,169,20,141,
      81,199,169,20,141,4,4,169,50,141,5,
      4
2610  DATA173,21,208,9,32,141,21,208,32,1
      39,204,32,224,203,173,21,208,41,32,
      208
2620  DATA6,169,0,141,21,208,96,32,63,199
      ,173,250,4,73,10,208,5,169,0,141,25
      0,4
2630  DATA32,104,204,173,21,208,41,8,240,
      3,32,190,195,169,10,141,102,192,32,
      99
2640  DATA192,32,53,194,173,21,208,73,0,2
      08,6,169,50,141,236,4,96,206,5,4,17
      3,5
2650  DATA4,73,0,240,3,76,196,202,238,1,2
      08,206,4,4,173,4,4,73,0,240,3,76,19
      1,202
2660  DATA169,20,141,102,192,162,30,238,4
      4,208,32,99,192,32,198,204,173,250,
      4,73
2670  DATA10,208,5,169,0,141,250,4,32,104
      ,204,32,63,199,202,208,226,238,1,20
      8
2680  DATA173,21,208,41,237,141,21,208,16
      2,24,238,44,208,32,99,192,32,63,199
      ,169
2690  DATA0,157,0,212,202,208,239,169,5,1
      41,44,208,169,9,141,7,212,169,2,141
      ,8
2700  DATA212,169,3,141,10,212,169,240,14
      1,13,212,169,12,141,14,212,169,2,14
      1,15
2710  DATA212,169,4,141,17,212,169,192,14
      1,20,212,169,30,141,22,212,169,243,
      141
2720  DATA23,212,169,31,141,24,212,169,65
      ,141,11,212,141,18,212,162,255,32,9
      9,192
2730  DATA32,63,199,138,32,210,204,202,20
      8,243,169,255,32,99,192,162,24,169,
      0
2740  DATA157,0,212,202,208,248,169,100,1
      41,236,4,169,0,141,21,208,96
2750  REM ROUTINE - FINALE -
2760  DATA173,2,4,41,34,73,34,240,1,96,17
      3,0,5,73,9,240,15,238,44,208,238,0,
      5
2770  DATA173,21,208,9,32,141,21,208,96,2
      34,32,125,204,234,162,60,238,44,208
      ,32
2780  DATA99,192,32,14,193,173,250,4,73,1
```

```
     0,208,5,169,0,141,250,4,32,104,204,
     32
2790 DATA63,199,202,208,226,169,5,141,13
     5,125,169,10,141,117,125,169,15,141
     ,0,4
2800 DATA169,125,141,21,3,173,10,208,141
     ,4,208,173,11,208,141,5,208,173,21,
     208
2810 DATA41,221,9,4,141,21,208,162,50,23
     8,41,208,169,50,141,102,192,32,99,1
     92
2820 DATA32,63,199,202,208,239,169,0,141
     ,21,208,96,238,250,4,32,253,200,96
2830 DATA173,21,208,41,8,240,3,32,190,19
     5,32,63,199,96,169,10,141,102,192,1
     73
2840 DATA21,208,9,32,141,21,208,96,173,1
     ,5,73,5,240,8,173,21,208,9,8,141,21
     ,208
2850 DATA32,148,192,173,2,4,41,10,73,10,
     240,1,96,173,1,5,73,5,240,15,238,42
     ,208
2860 DATA238,1,5,173,21,208,9,8,141,21,2
     08,96,173,21,208,41,247,141,21,208,
     96
2870 DATA32,14,193,173,21,208,9,32,141,2
     1,208,96,41,1,208,3,206,11,208,96
2880 DATA238,58,217,238,59,217,238,60,21
     7,238,61,217,238,62,217,96,0
5000 REM ROUTINE - INTRODUZIONE -
5010 POKE789,234:POKE53280,2
5020 PRINT"{CLR}{4 CUR.GIU}{PURPLE}"TAB(
     15)"ATTENTION:{CUR.GIU}{10 CUR.SIN}
     {10 CBM U}"
5030 PRINT"{CUR.GIU}"TAB(6)"PLANET EARTH
      IS IN DANGER !!"
5040 PRINT"{CUR.GIU}{GREEN}{3 SPC}YOU AR
     E THE PILOT OF THE SHUTTLE."""
5050 PRINT"{CUR.GIU}{GREEN}{5 SPC}YOUR M
     ISSION IS TO REACH THE "
5060 PRINT"{CUR.GIU}{GREEN}{2 SPC}SPACE-
     SHIP'S ALIEN AND TO DESTROY IT"
5070 PRINT"{2 CUR.GIU}{PURPLE}"TAB(14)"G
     OOD LUCK !!"
5080 PRINT"{2 CUR.GIU}{LT.BLUE}{7 SPC}PR
     ESS FIRE BUTTON TO BEGIN"
5090 IF(PEEK(56320)AND16)<>16THEN10000
5100 GOTO 5090
10000 REM - CREAZIONE SFONDO -
10002 POKE1024,15:POKE1025,0
10005 PRINT"{CLR}":POKE 53272,(PEEK(5327
      2)AND240)OR12
10010 LO=1177+S:CC=55449
10020 POKECC,7:POKELO,85:POKECC+6,7:POKE
      LO+6,73:CC=CC+1
10030 FORJI=1178+STO1182+S:POKECC,7:POKE
      JI,67:CC=CC+1:NEXT:CC=55489
10040 FORJI=1217+STO1857+SSTEP40:POKECC,
      7:POKEJI,93:POKECC+6,7:POKEJI+6,93
10050 CC=CC+40:NEXT
10060 POKECC,7:POKE1897+S,74:POKECC+6,7:
```

```
       POKE1903+S,75
10070 FORJI=1898+STO1902+S:CC=CC+1:POKEC
       C,7:POKEJI,67:NEXT
10080 POKE1417+S,107:POKE1423+S,115:POKE
       1657+S,107:POKE1663+S,115
10090 CC=55690:FORJI=1418+STO1422+S:POKE
       CC,7:POKEJI,67:CC=CC+1:NEXT
10100 CC=55930:FORJI=1658+STO1662+S:POKE
       CC,7:POKEJI,67:CC=CC+1:NEXT
10110 PRINT"{HOME}{CUR.GIU}"TAB(33)"{ORA
       NGE}SUICIDE"SPC(33)"MISSION"SPC(11
       4)"{LT.BLUE}SCORE"SPC(75)"00000";
10120 PRINTSPC(155)"LEVEL"SPC(77)"1"SPC(
       157)"LIVES"SPC(75)" {RVS ON}C{RVS
       OFF} 2{CUR.SIN}";
10130 PRINTSPC(116)"{LT.RED}WRITTEN"SPC(
       33)" BY A."SPC(34)"PARETO{HOME}{RE
       D}";
10140 POKE2023+S,46:POKE56295,10
10150 CC=55328:FORJI=1056+STO2016+SSTEP4
       0:POKEJI,135:POKECC,2:CC=CC+40:NEX
       T
10200 REM - LEVEL 1 -
10210 V=53248:M=54272
10220 GOSUB50040
10230 POKE2040+S,11:POKE2041+S,12:POKE20
       42+S,13:POKE2043+S,14:POKE2044+S,1
       4
10240 POKE2045+S,14:POKEV,25:POKEV+1,120
       :POKEV+39,14:POKEV+40,14:POKEV+42,
       8
10250 POKEV+43,8:POKEV+44,8:POKEV+23,60:
       POKEV+29,60:POKEV+21,1
10260 PRINT"{YELLOW}{HOME}{21 CUR.GIU}{C
       BM @}{CBM P}{CBM O}{CBM I}:{RVS ON
       }G{RVS OFF}:{CBM I}{CBM O}{CBM P}{
       CBM O}{CBM I}:{CBM I}{CBM O}{CBM P
       }{CBM @} {CBM @}{CBM P}{CBM O}{CBM
        I}:{RVS ON}G{RVS OFF}:{CBM I}{CBM
        O}{CBM P}{CBM @}{CBM P}{CBM I}{CB
        O}{7 CUR.DES}";
10270 FORI=1TO3:PRINT"{CUR.DES}{RVS ON}G
       GGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGG{RV
       S OFF}{7 CUR.DES}";:NEXT
10280 SYS 50034:REM L.M.
10290 IFPEEK(1030)=PEEK(34348)THEN50090
10300 REM - LEVEL 2 -
10310 GOSUB50000:GOSUB50040
10320 POKE2043+S,36:POKE2044+S,36:POKE20
       45+S,36:POKEV,25:POKEV+1,120:POKEV
       +43,4
10330 POKEV+44,10:POKEV+21,1
10340 PRINT"{GREEN}{HOME}{21 CUR.GIU}{RV
       S ON}@ABBA@@ABA@AB@ABBA@AB@AB@A@AB
       A@B{RVS OFF}{7 CUR.DES}";
10350 FORI=1TO3:PRINT"{CUR.DES}{RVS ON}G
       GGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGG{RV
       S OFF}{7 CUR.DES}";:NEXT
10360 SYS50034:REM L.M.
10370 IFPEEK(1030)=PEEK(34348)THEN50090
10380 REM - LEVEL 3 -
```

```
10390 GOSUB50000:GOSUB50040
10400 POKE2044+S,15:POKEV,25:POKEV+1,120
      :POKE2046+S,32:POKE2047+S,40:POKEV
      +42,5
10410 POKEV+29,76:POKEV+46,0:POKEV+6,230
      :POKEV+7,90:POKEV+12,100:POKEV+13,
      145
10420 POKEV+16,128:POKEV+14,4:POKEV+15,2
      00:POKEV+23,204:POKEV+45,12:POKEV+
      27,192
10425 POKE2045+S,38:POKEV+10,199:POKEV+1
      1,213:POKEV+44,14:POKEV+21,233
10430 PRINT"{ORANGE}{HOME}{15 CUR.GIU}{R
      VS ON}RSSRSRSRSR{5 SPC}SRSRSRRSRSR
      SRSRSR{RVS OFF}{7 CUR.DES}";
10440 PRINT"{CUR.DES}{RVS ON}GGGGGGGGGN{
      5 SPC}PGGGGGGGGGGGGGGGG{RVS OFF}{7
       CUR.DES}";
10450 PRINT"{CUR.DES}{RVS ON}GGGGGGGGGO{
      5 SPC}QGGGGGGGGGGGGGGGG{RVS OFF}{7
       CUR.DES}";
10460 PRINT"{CUR.DES}{RVS ON}GGGGGGGGGN{
      5 SPC}JIHIJKJIHIJKLMLKJ{RVS OFF}{7
       CUR.DES}";
10470 PRINT"{CUR.DES}{RVS ON}GGGGGGGGGO{
      22 SPC}{RVS OFF}{7 CUR.DES}";
10480 PRINT"{CUR.DES}{RVS ON}GGGGGGGGGN{
      22 SPC}{RVS OFF}{7 CUR.DES}";
10490 PRINT"{CUR.DES}{RVS ON}GGGGGGGGGO{
      22 SPC}{RVS OFF}{7 CUR.DES}";
10500 PRINT"{CUR.DES}{RVS ON}GGGGGGGGGN{
      22 SPC}{RVS OFF}{7 CUR.DES}";
10510 PRINT"{CUR.DES}{RVS ON}GGGGGGGGGOR
      SBRSBSBRSBRGGGSBRSBRS{RVS OFF}{7 C
      UR.DES}";
10520 PRINT"{CUR.DES}{RVS ON}GGGGGGGGGGG
      GGGGGGGGGGGGGGGGGGGG{RVS OFF}{7 C
      UR.DES}";
10525 POKE50111,56:POKE50126,56
10530 SYS 50260:REM L.M.
10540 IFPEEK(1030)=PEEK(34348)THEN50090
10550 REM - LEVEL 4 -
10560 GOSUB50000:GOSUB50040
10570 POKE2043+S,34:POKE2046+S,33:POKE20
      47+S,33:POKEV+16,0:POKEV+42,1:POKE
      V,25
10580 POKEV+1,120:POKEV+12,56:POKEV+6,12
      8:POKEV+7,173:POKEV+13,114:POKEV+1
      4,195
10590 POKEV+15,114:POKEV+23,204:POKEV+29
      ,204:POKEV+46,1
10610 PRINT"{HOME}{ORANGE}{RVS ON}GGGGGG
      GGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGG{RVS OFF
      }{7 CUR.DES}";
10620 FORI=1TO6:PRINT"{CUR.DES}{RVS ON}G
      GGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGG{RV
      S OFF}{7 CUR.DES}";:NEXT
10630 PRINT"{CUR.DES}{RVS ON}MLLKKJJIIHG
      GGGGGGGGGHIIJJJKKLLM{RVS OFF}{7 C
      UR.DES}";
```

```
10640 PRINT"{CUR.DES}{RVS ON}{12 SPC}LJH
      GGHJL{12 SPC}{RVS OFF}{7 CUR.DES}"
      ;
10650 PRINT"{CUR.DES}{15 SPC}{RVS ON}QN{
      RVS OFF}{15 SPC}{7 CUR.DES}";
10660 PRINT"{CUR.DES}{15 SPC}{RVS ON}PO{
      RVS OFF}{15 SPC}{7 CUR.DES}";
10670 PRINT"{CUR.DES}{15 SPC}{RVS ON}QN{
      RVS OFF}{15 SPC}{7 CUR.DES}";
10680 PRINT"{CUR.DES}{15 SPC}{RVS ON}PO{
      RVS OFF}{15 SPC}{7 CUR.DES}";
10690 PRINT"{CUR.DES}{RVS ON}RSRSRSRSSR{
      5 SPC}QN{5 SPC}RSRSRRSRSR{RVS OFF}
      {7 CUR.DES}";
10700 PRINT"{CUR.DES}{RVS ON}GGGGGGGGGN{
      5 SPC}PO{5 SPC}QGGGGGGGGG{RVS OFF}
      {7 CUR.DES}";
10710 PRINT"{CUR.DES}{RVS ON}GGGGGGGGGO{
      12 SPC}PGGGGGGGGG{RVS OFF}{7 CUR.D
      ES}";
10720 PRINT"{CUR.DES}{RVS ON}GGGGGGGGGN{
      12 SPC}QGGGGGGGGG{RVS OFF}{7 CUR.D
      ES}";
10730 PRINT"{CUR.DES}{RVS ON}GGGGGGGGGO{
      12 SPC}PGGGGGGGGG{RVS OFF}{7 CUR.D
      ES}";
10740 PRINT"{CUR.DES}{RVS ON}GGGGGGGGGN{
      12 SPC}QGGGGGGGGG{RVS OFF}{7 CUR.D
      ES}";
10750 PRINT"{CUR.DES}{RVS ON}GGGGGGGGGO{
      12 SPC}PGGGGGGGGG{RVS OFF}{7 CUR.D
      ES}";
10760 PRINT"{CUR.DES}{RVS ON}GGGGGGGGGN{
      12 SPC}QGGGGGGGGG{RVS OFF}{7 CUR.D
      ES}";
10770 PRINT"{CUR.DES}{RVS ON}GGGGGGGGGO{
      5 SPC}QN{5 SPC}PGGGGGGGGG{RVS OFF}
      {7 CUR.DES}";
10780 PRINT"{CUR.DES}{RVS ON}GGGGGGGGGN{
      RVS OFF}{CBM @}{CBM P}{CBM O}{CBM
      I}:{RVS ON}GG{RVS OFF}:{CBM I}{CBM
       O}{CBM P}{CBM @}{RVS ON}QGGGGGGGG
      G{RVS OFF}{7 CUR.DES}";
10790 FORI=1TO2:PRINT"{CUR.DES}{RVS ON}G
      GGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGG{RV
      S OFF}{7 CUR.DES}";:NEXT
10795 POKEV+21,201
10800 SYS 50718:REM L.M.
10810 IFPEEK(1030)=PEEK(34348)THEN50090
10820 REM - LEVEL 5 -
10830 GOSUB50000:GOSUB50040
10840 POKEV,25:POKEV+1,120:POKE2043+S,34
      :POKE2044+S,37:POKE2045+S,37:POKEV
      +42,1
10850 POKEV+43,12:POKEV+44,12:POKEV+6,68
      :POKEV+7,85:POKEV+8,120:POKEV+10,1
      70
10855 POKE2046+S,40:POKE2047+S,40:POKEV+
      45,3:POKEV+46,3:POKEV+12,227
10856 POKEV+14,227:POKEV+13,60:POKEV+15,
      102:POKEV+27,192
```

```
10860 PRINT"{HOME}{ORANGE}{RVS ON}GGGGGG
      GGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGG{RVS OFF
      }{7 CUR.DES}";
10870 PRINT"{CUR.DES}{RVS ON}GGGGGGGGGHI
      JKLMLMLMLKLMLKJIGGGGG{RVS OFF}{7 C
      UR.DES}";
10880 PRINT"{CUR.DES}{RVS ON}GGGGGHJLG{2
      0 SPC}LKJ{RVS OFF}{7 CUR.DES}";
10890 PRINT"{CUR.DES}{RVS ON}GIKM{4 SPC}
      {GRAY3}E{ORANGE}{23 SPC}{RVS OFF}{
      7 CUR.DES}";
10900 FORI=1TO6:PRINT"{CUR.DES}{32 SPC}{
      7 CUR.DES}";:NEXT
10910 PRINT"{CUR.DES}{RVS ON}{8 SPC}{GRA
      Y3}D{ORANGE}{18 SPC}RSRSR{RVS OFF}
      {7 CUR.DES}";
10920 PRINT"{CUR.DES}{RVS ON}RSRSRSRSGS{
      17 SPC}PGGGG{RVS OFF}{7 CUR.DES}";
10930 FORI=1TO10:PRINT"{CUR.DES}{RVS ON}
      GGGGGGGGGN{17 SPC}QGGGG{RVS OFF}{7
       CUR.DES}";:NEXT
10940 PRINT"{CUR.DES}{RVS ON}GGGGGGGGGO{
      17 SPC}PGGGG{RVS OFF}{7 CUR.DES}";
10950 PRINT"{CUR.DES}{RVS ON}GGGGGGGGGO@
      AB@BA@A@B@A@AB@BQGGGG{RVS OFF}{7 C
      UR.DES}";
10960 PRINT"{CUR.DES}{RVS ON}GGGGGGGGGGG
      GGGGGGGGGGGGGGGGGGGGG{RVS OFF}{7 C
      UR.DES}";
10970 POKEV+23,252:POKEV+29,252:POKEV+21
      ,193:POKE1244,255:POKE1239,0
10980 SYS 50910:REM L.M.
10990 IFPEEK(1030)=PEEK(34348)THEN50090
11000 REM - LEVEL 6 -
11010 GOSUB50000:GOSUB50040
11020 POKE2046+S,40:POKE2047+S,40:POKEV+
      45,3:POKEV+46,3:POKEV+12,128
11030 POKEV+14,128:POKEV+13,105:POKEV+15
      ,147:POKEV,25:POKEV+1,120:POKEV+23
      ,244
11040 POKEV+29,244:POKEV+27,192:POKEV+8,
      80:POKEV+10,175:POKEV+9,60:POKEV+1
      1,60
11050 PRINT"{HOME}{ORANGE}{RVS ON}GGGGGG
      GHIJJIHGGGGGGHIJJIHGGGGGGG{RVS OFF
      }{7 CUR.DES}";
11060 FORI=1TO7:PRINT"{CUR.DES}{RVS ON}G
      GGGGN{6 SPC}PGGGGO{6 SPC}QGGGGGG{
      RVS OFF}{7 CUR.DES}";:NEXT
11070 PRINT"{CUR.DES}{RVS ON}HIJKLM{7 SP
      C}KJHHJK{7 SPC}MLKJIH{RVS OFF}{7 C
      UR.DES}";
11080 FORI=1TO6:PRINT"{CUR.DES}{32 SPC}{
      7 CUR.DES}";:NEXT
11090 PRINT"{CUR.DES}{RVS ON}BAB@AB@{6 S
      PC}{RVS OFF}{CBM P}{CBM O}{2 CBM I
      }{CBM O}{CBM P}{RVS ON}{6 SPC}B@BA
      @AB{RVS OFF}{7 CUR.DES}";
11100 FORI=1TO7:PRINT"{CUR.DES}{RVS ON}G
      GGGGO{6 SPC}QGGGGN{6 SPC}PGGGGGG{
```

```
      RVS OFF}{7 CUR.DES}";:NEXT
11110 PRINT"{CUR.DES}{RVS ON}GGGGGGORSSR
      SRQGGGGNRSRSRSPGGGGGG{RVS OFF}{7 C
      UR.DES}";
11120 PRINT"{CUR.DES}{RVS ON}GGGGGGGGGGG
      GGGGGGGGGGGGGGGGGGGG{RVS OFF}{7 C
      UR.DES}";
11125 POKEV+21,241
11130 SYS 51057:REM L.M.
11140 IFPEEK(1030)=PEEK(34348)THEN50090
11150 REM - LEVEL 7 -
11160 GOSUB50000:GOSUB50040
11170 POKEV+12,44:POKEV+14,44:POKEV+13,1
      05:POKEV+15,147:POKEV,25:POKEV+1,1
      20
11180 POKEV+23,204:POKEV+29,204:POKEV+6,
      213:POKEV+7,125
11200 PRINT"{HOME}{ORANGE}{RVS ON}GGGGGG
      GHIJKLMMLKJIHGGGGGGGGGGGGG{RVS OFF
      }{7 CUR.DES}";
11210 FORI=1TO6:PRINT"{CUR.DES}{RVS ON}G
      GGGGGN{YELLOW}{12 SPC}{ORANGE}QGGG
      GGGGGGGGG{RVS OFF}{7 CUR.DES}";:NE
      XT
11215 PRINT"{CUR.DES}{RVS ON}GGGGGGN{5 S
      PC}QO{5 SPC}QGGGGGGGGGGGG{RVS OFF}
      {7 CUR.DES}";
11220 PRINT"{CUR.DES}{RVS ON}HIJKLM{6 SP
      C}QO{5 SPC}QGHIJKL{GRAY3}E{ORANGE}
      LKJIH{RVS OFF}{7 CUR.DES}";
11230 FORI=1TO6:PRINT"{CUR.DES}{12 SPC}{
      RVS ON}Q{CYAN}G{5 SPC}G{ORANGE}O{R
      VS OFF}{11 SPC}{7 CUR.DES}";:NEXT
11240 PRINT"{CUR.DES}{RVS ON}BAB@AB@AB@A
      BGN{5 SPC}QO{5 SPC}{GRAY3}D{ORANGE
      }AB@AB{RVS OFF}{7 CUR.DES}";
11245 PRINT"{CUR.DES}{RVS ON}GGGGGGGGGGG
      GGN{5 SPC}QO{5 SPC}PGGGGG{RVS OFF}
      {7 CUR.DES}";
11250 FORI=1TO6:PRINT"{CUR.DES}{RVS ON}G
      GGGGGGGGGGGGN{YELLOW}{12 SPC}{ORAN
      GE}PGGGGG{RVS OFF}{7 CUR.DES}";:NE
      XT
11260 PRINT"{CUR.DES}{RVS ON}GGGGGGGGGGG
      GGNRSRSRSRSRSRSPGGGGG{RVS OFF}{7 C
      UR.DES}";
11270 PRINT"{CUR.DES}{RVS ON}GGGGGGGGGGG
      GGGGGGGGGGGGGGGGGGGGG{RVS OFF}{7 C
      UR.DES}";
11280 POKEV+21,201
11290 SYS 51317:REM L.M.
11300 IFPEEK(1030)=PEEK(34348)THEN50090
11310 REM - LEVEL 8 -
11320 GOSUB50000:GOSUB50040
11325 X=INT(RND(TI)*3)+1:POKE1269,X
11330 POKEV,25:POKEV+1,120:POKEV+21,1
11340 PRINT"{HOME}{ORANGE}{RVS ON}GGGGGG
      GGGGGGO{6 SPC}PGGGGGGGGGGGG{RVS OF
      F}{7 CUR.DES}";
11350 PRINT"{CUR.DES}{RVS ON}GGGGGGGGGGG
      GN{6 SPC}QGGGGGGGGGGGG{RVS OFF}{7
```

```
      CUR.DES}";
11360 PRINT"{CUR.DES}{RVS ON}GGGGGGHIJKL
      M{8 SPC}MLKJIHGGGGGG{RVS OFF}{7 CU
      R.DES}";
11370 FORI=1TO5:PRINT"{CUR.DES}{RVS ON}G
      GGGO{22 SPC}PGGGG{RVS OFF}{7 CUR.D
      ES}";:NEXT
11380 PRINT"{CUR.DES}{RVS ON}IJKLM{22 SP
      C}MLKJI{RVS OFF}{7 CUR.DES}";
11390 FORI=1TO7:PRINT"{CUR.DES}{32 SPC}{
      7 CUR.DES}";:NEXT
11400 PRINT"{CUR.DES}{RVS ON}G{RVS OFF}:
      {CBM I}{CBM O}{CBM P}{22 SPC}{CBM
      P}{CBM O}{CBM I}:{RVS ON}G{RVS OFF
      }{7 CUR.DES}";
11410 FORI=1TO5:PRINT"{CUR.DES}{RVS ON}G
      GGGN{22 SPC}QGGGG{RVS OFF}{7 CUR.D
      ES}";:NEXT
11420 PRINT"{CUR.DES}{RVS ON}GGGGGG{RVS
      OFF}:{CBM I}{CBM O}{CBM P}{CBM @}{
      10 SPC}{CBM @}{CBM P}{CBM O}{CBM I
      }:{RVS ON}GGGGGG{RVS OFF}{7 CUR.DE
      S}";
11430 PRINT"{CUR.DES}{RVS ON}GGGGGGGGGGG
      GO{6 SPC}QGGGGGGGGGGGG{RVS OFF}{7
      CUR.DES}";
11440 PRINT"{CUR.DES}{RVS ON}GGGGGGGGGGG
      GN{6 SPC}PGGGGGGGGGGGG{RVS OFF}{7
      CUR.DES}";
11450 SYS 51631:REM L.M.
11460 IFPEEK(1030)=PEEK(34348)THEN50090
11470 REM - LEVEL 9 -
11480 GOSUB50000:GOSUB50040
11490 POKE2043+S,36:POKE2045+S,39:POKEV,
      25:POKEV+1,120:POKEV+42,4:POKEV+44
      ,5
11500 POKEV+6,143:POKEV+7,130:POKEV+10,2
      16:POKEV+11,127:POKEV+12,180
11510 POKEV+13,105:POKEV+14,180:POKEV+15
      ,147:POKEV+23,236:POKEV+29,236
11520 PRINT"{HOME}{ORANGE}{RVS ON}GGGGGG
      GGGGGGGGGGGGGGGGGN{6 SPC}QG{RVS OF
      F}{7 CUR.DES}";
11530 PRINT"{CUR.DES}{RVS ON}GGGGGGGGGGG
      GGGGHIJKJHGGO{6 SPC}PG{RVS OFF}{7
      CUR.DES}";
11540 FORI=1TO6:PRINT"{CUR.DES}{RVS ON}G
      GGGGGGGGGGGGGO{6 SPC}PGN{6 SPC}QG{
      RVS OFF}{7 CUR.DES}";:NEXT
11550 PRINT"{CUR.DES}{RVS ON}HIJKLMMLKJI
      GGIK{6 SPC}PGN{6 SPC}QG{RVS OFF}{7
       CUR.DES}";
11560 FORI=1TO6:PRINT"{CUR.DES}{30 SPC}{
      RVS ON}PG{RVS OFF}{7 CUR.DES}";:NE
      XT
11570 PRINT"{CUR.DES}{RVS ON}G{RVS OFF}:
      {CBM I}{CBM O}{CBM P}{2 CBM @}{CBM
       P}{CBM O}{CBM I}:{RVS ON}GG{RVS O
      FF}{CBM I}{CBM P}{6 SPC}{RVS ON}PG
      G{GRAY3}GGGGGG{ORANGE}GG{RVS OFF}{
```

```
        7 CUR.DES}";
11580 FORI=1TO7:PRINT"{CUR.DES}{RVS ON}G
      GGGGGGGGGGGGGO{6 SPC}PGGGGGGGGGG{R
      VS OFF}{7 CUR.DES}";:NEXT
11590 PRINT"{CUR.DES}{RVS ON}GGGGGGGGGGG
      GGGG{RVS OFF}:{CBM I}{CBM O}{CBM P
      }{CBM O}:{RVS ON}GGGGGGGGGGG{RVS O
      FF}{7 CUR.DES}";
11600 PRINT"{CUR.DES}{RVS ON}GGGGGGGGGGG
      GGGGGGGGGGGGGGGGGGGGG{RVS OFF}{7 C
      UR.DES}";
11610 POKE1281,0:POKEV+21,233
11620 POKE50111,56:POKE50126,56
11630 SYS 51866:REM L.M.
11640 POKE51015,25:POKE51025,50
11650 IFPEEK(1260)=0THEN50160
11660 IFPEEK(1260)=100THEN50250
11670 GOTO 50090
12000 GOTO 12000
50000 REM ROUTINE - CLEAR SCREEN -
50010 PRINT"{HOME}{32 SPC}{7 CUR.DES}";
50020 FORI=1TO24:PRINT"{CUR.DES}{32 SPC}
      {7 CUR.DES}";:NEXT
50030 RETURN
50040 REM ROUTINE - GET READY -
50050 PRINT"{HOME}{11 CUR.GIU}"TAB(11)"{
      LT.BLUE}GET READY"SPC(71)"PLAYER 1
      ."
50060 GOSUB 50340
50070 PRINT"{HOME}{11 CUR.GIU}"TAB(11)"{
      9 SPC}"SPC(71)"{9 SPC}"
50075 SYS50489
50080 RETURN
50090 REM ROUTINE - GAME OVER -
50100 GOSUB50000
50110 PRINT"{HOME}{11 CUR.GIU}"TAB(11)"{
      LT.BLUE}GAME OVER"SPC(69)"ANOTHER
      PLAY ?"
50115 GOSUB50440
50120 POKE198,0
50125 IF(PEEK(56320)AND16)<>16THEN10000
50130 GETA$:IFA$="N"THENPRINT"{CLR}":POK
      E53280,0:SYS64738
50140 IFA$="Y"THEN10000
50150 GOTO50125
50160 REM ROUTINE - CONGRATULATIONS -
50170 GOSUB50000
50180 PRINT"{HOME}{9 CUR.GIU}"TAB(8)"{PU
      RPLE}CONGRATULATIONS !!"SPC(61)"{G
      REEN}PLANET EARTH SAVED !";
50190 PRINTSPC(62)"{PURPLE}* SUPER BONUS
       *"SPC(67)"{LT.BLUE}1000 POINTS"
50200 POKEM+24,15:POKEM+5,0:POKEM+6,248:
      POKEM+4,17
50210 FORI=1TO100:SYS 49152:X=INT(RND(1)
      *255)+1:POKEM+1,X:FORK=0TO50:NEXT:
      NEXT
50220 FORI=15TO0STEP-1:POKEM+24,I:NEXT:P
      OKEM+4,0
50230 FORI=1TO512:SYS 52442:NEXT
50240 GOTO 50090
```

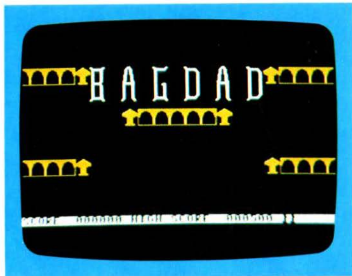
```
50250 REM ROUTINE - SORRY NO BONUS -
50260 GOSUB50000
50270 PRINT"{HOME}{9 CUR.GIU}"TAB(13)"{P
      URPLE}SORRY"SPC(66)"{GREEN}PLANET
      EARTH DESTROYED !";
50280 PRINTSPC(59)"{PURPLE}{2 SPC}* NO{2
       SPC}BONUS *"
50290 POKEM+24,15:POKEM+5,0:POKEM+6,248:
      POKEM+4,17
50300 FORI=255TO0STEP-.3:POKEM+1,I:NEXT:
      POKE32117,5:POKE32135,5:POKE1024,1
      5
50310 POKE789,125
50320 FORI=1TO512:SYS 52442:NEXT
50330 GOTO 50090
50340 REM ROUTINES MUSICALI
50350 POKEM+22,225:POKEM+23,129:POKEM+24
      ,31:POKEM+5,0
50360 POKEM+6,248:POKEM+4,17
50370 POKEM,49:POKEM+1,28:GOSUB50420:POK
      EM,165:POKEM+1,31:GOSUB50420:POKEM
      ,30
50380 POKEM+1,25:GOSUB50420:POKEM,209:PO
      KEM+1,18:GOSUB50420:POKEM,162:POKE
      M+1,37
50390 GOSUB50420:POKEM,209:POKEM+1,18:GO
      SUB50420:POKEM,30:POKEM+1,25:GOSUB
      50420
50400 POKEM,165:POKEM+1,31:GOSUB50420:PO
      KEM,49:POKEM+1,28:GOSUB50420
50410 FORI=31TO16STEP-1:POKEM+24,I:NEXT:
      POKEM+4,0:FORI=MTOM+28:POKEI,0:NEX
      T
50415 RETURN
50420 FORI=0TO400:NEXT
50430 RETURN
50440 POKEM+2,20:POKEM+3,10:POKEM+22,225
      :POKEM+23,129:POKEM+24,31:POKEM+5,
      0
50450 POKEM+6,248:POKEM+4,65
50460 GOSUB50530
50470 FORJ=1TO2:POKEM,162:POKEM+1,37:GOS
      UB50560:NEXT
50480 FORJ=1TO2:POKEM,134:POKEM+1,35:GOS
      UB50560:NEXT
50490 FORJ=1TO2:POKEM,135:POKEM+1,33:GOS
      UB50560:NEXT
50500 GOSUB50530
50510 POKEM+4,0
50520 RETURN
50530 POKEM,49:POKEM+1,28:GOSUB50550:POK
      EM,30:POKEM+1,25:GOSUB50550:POKEM,
      223
50540 POKEM+1,29:GOSUB50550:POKEM,49:POK
      EM+1,28:GOSUB50550:RETURN
50550 FORI=1TO200:NEXT:RETURN
50560 FORI=1TO120:NEXT
50570 FORI=31TO19STEP-3:POKEM+24,I:NEXT
50580 FORI=22TO31STEP3:POKEM+24,I:NEXT
50600 RETURN
```

BAGDAD

Attenzione ai geni malefici che cercano di farvi precipitare con il vostro tappeto volante! con un minimo di strategia ed abilità riuscirete ad imprigionarli in bottiglia, ma fate in fretta, prima che possano riemergere! Un vero gioco "arcade style" per il C64 munito di joystick.
Volando su Bagdad con il vostro tappeto magico siete subito accostati da alcuni geni malefici che cercano di farvi precipitare a terra. La vostra unica difesa è cercare di "disarcionare" prima loro, e ciò richiede una certa abilità nelle manovre. Per prima cosa occorre intrappolare i geni cattivi in bottiglia, e quindi raggruppare le bottiglie, prima che essi abbiano la possibilità di fuggire. Se non vi muovete velocemente, la bottiglia si riapre e la battaglia riprende.

Calma prima della tempesta

Il ripulire la città dai geni malefici, vi procurerà un breve riposo prima dell'arrivo della successiva ondata di geni, più numerosi e più determinati dei precedenti.



Volando sul tappeto magico

Per iniziare un nuovo gioco spostate in avanti la leva del joystick. Muovete quindi la leva (Porta 2 nel C64) a destra o sinistra per spostare il vostro genio nella direzione voluta. Premendo il pulsante di fuoco si ottiene un incremento di quota, mentre rilasciandolo si perderà quota a causa della forza di gravità. Se si raggiunge il bordo superiore dello schermo, il genio rimbalzerà contro di esso, mentre uscendo dal bordo destro o sinistro, rientrerà automaticamente dalla parte opposta.
Il posizionamento strategico è estremamente importante: quando due geni si scontrano alla stessa quota, essi si respingono l'un l'altro, rimbalzando. Dovete usare il tappeto per distruggere i geni nemici: se vi trovate a quota superiore nella collisione, il bordo del vostro tappeto farà precipitare il genio cattivo. Quest'ultimo precipiterà nella sua bottiglia e cadrà a terra (od in uno dei livelli intermedi). Una volta racchiuso in bottiglia il genio cattivo cercherà la strada per uscire, è l'unico modo per impedirlo e volare in basso e "prendere" la bottiglia.
Se invece entrate in collisione con un genio cattivo

mentre vi trovate a quota inferiore a quest'ultimo, sarete voi il perdente. Non vi è concessa una bottiglia: semplicemente perdete uno dei geni a vostra disposizione. Vi reincarnerete nella parte bassa dello schermo, supposto che disponiate ancora di almeno una vita rimanente. Durante i tre o quattro secondi in cui il genio lampeggia, esso non può essere sconfitto dai propri nemici. Si inizia con tre vite ed il massimo numero di geni cattivi per ogni ondata è sette. Si guadagna una vita ogni 5000 punti, mentre il decimo livello introduce i geni blu ed il quattordicesimo provoca l'apparizione dei mortali geni viola. Il massimo punteggio viene visualizzato alla fine di ogni gioco.

Se non si dispone della cassetta allegata alla rivista, occorre seguire le seguenti istruzioni:

1. Digitare in modo immediato i seguenti comandi:
POKE44,32POKE32*256,0 e premere RETURN
2. Caricare e mandare in esecuzione il programma MLX e rispondere alle sue domande con:
indirizzo di partenza = 2049
indirizzo di fine = 6020
3. Digitare il programma in linguaggio macchina e salvarlo su nastro o disco. Per ricaricarlo e mandarlo in esecuzione spegnere il C64 per resettare i puntatori e digitare:
LOAD"64.BAGDAD"
Il programma si attiva con un normale RUN.

Tratto da "Supercommodore" n. 1-'85

2049	011,008,000,000,158,050	2427	212,169,128,141,018,212	2805	021,141,005,021,173,141	3177	022,008,105,000,141,021
2055	048,054,049,000,000,000	2433	162,000,189,049,021,157	2811	002,041,001,208,249,032	3183	008,056,173,020,008,233
2061	076,066,008,000,004,004	2439	064,003,232,224,192,208	2817	225,255,240,003,076,166	3189	064,141,019,008,173,021
2067	239,002,001,000,000,000	2445	245,162,000,189,241,021	2823	009,169,000,141,021,208	3195	008,233,001,013,019,008
2073	000,000,000,000,000,002	2451	157,192,002,232,224,064	2829	096,032,228,014,076,183	3201	144,010,169,000,141,021
2079	000,000,016,000,000,000	2457	208,245,162,002,138,157	2835	008,238,000,021,173,000	3207	008,169,024,141,020,008
2085	000,000,000,000,000,000	2463	047,008,232,224,016,208	2841	021,201,017,144,002,169	3213	173,020,008,157,004,021
2091	000,000,000,000,000,000	2469	248,173,035,021,240,008	2847	016,074,141,211,020,162	3219	173,021,008,153,022,008
2097	254,002,008,002,002,002	2475	032,063,015,162,001,076	2853	011,160,017,024,032,240	3225	076,087,013,032,217,012
2103	002,002,002,002,002,002	2481	185,009,162,000,032,144	2859	255,162,000,189,175,011	3231	138,074,168,185,212,020
2109	002,002,000,000,000,169	2487	011,232,189,212,020,201	2865	240,006,032,210,255,232	3237	208,003,076,016,013,096
2115	000,141,063,008,141,064	2493	002,240,007,201,001,240	2871	208,245,169,000,174,000	3243	032,246,012,076,159,012
2121	008,141,065,008,169,008	2499	008,076,207,009,169,002	2877	021,202,202,202,032,205	3249	032,217,012,138,074,168
2127	032,210,255,169,142,032	2505	076,189,010,076,198,010	2883	189,169,050,141,248,020	3255	185,212,020,208,238,076
2133	210,255,120,165,001,041	2511	165,162,041,031,240,009	2889	032,089,018,162,000,032	3261	050,013,032,246,012,076
2139	251,133,001,169,048,133	2517	189,248,020,141,238,020	2895	144,011,032,007,015,032	3267	180,012,032,217,012,189
2145	252,169,000,133,251,133	2523	076,109,010,173,212,020	2901	104,015,032,212,014,206	3273	031,008,240,005,016,088
2151	253,169,208,133,254,160	2529	201,003,208,003,076,058	2907	248,020,208,237,162,011	3279	076,073,013,096,032,246
2157	000,177,253,145,251,200	2535	010,173,027,212,201,065	2913	160,017,024,032,240,255	3285	012,076,200,012,189,047
2163	208,249,230,252,230,254	2541	144,011,201,129,144,031	2919	162,000,189,133,011,240	3291	008,201,248,240,008,222
2169	165,252,201,056,208,239	2547	201,193,144,067,076,098	2925	006,032,210,255,232,208	3297	047,008,189,047,008,016
2175	165,001,009,004,133,001	2553	010,138,010,168,185,031	2931	245,173,211,020,141,229	3303	029,056,169,000,253,047
2181	088,173,024,208,041,240	2559	008,048,008,169,008,141	2937	020,076,076,009,152,018	3309	008,074,074,141,017,008
2187	009,012,141,024,208,169	2565	238,020,076,015,010,169	2943	087,065,086,069,032,000	3315	076,206,011,189,047,008
2193	022,133,252,169,049,133	2571	004,141,238,020,076,103	2949	149,146,069,070,069,070	3321	201,008,240,008,254,047
2199	251,160,000,132,253,169	2577	010,138,010,168,056,185	2955	069,070,069,070,000,189	3327	008,189,047,008,048,227
2205	048,133,254,177,251,145	2583	004,021,237,004,021,141	2961	000,220,041,012,141,210	3333	189,047,008,074,074,141
2211	253,200,208,249,230,252	2589	019,008,185,022,008,237	2967	014,189,000,220,041,016	3339	017,008,076,239,011,138
2217	230,254,177,251,145,253	2595	022,008,013,019,008,144	2973	208,008,173,210,014,009	3345	074,168,169,013,153,248
2223	200,192,080,208,247,032	2601	008,169,004,141,238,020	2979	002,076,172,011,173,210	3351	007,189,031,008,201,016
2229	192,018,169,147,032,210	2607	076,055,010,169,008,141	2985	014,009,001,141,210,014	3357	240,008,254,031,008,189
2235	255,169,000,141,033,208	2613	238,020,076,103,010,138	2991	169,015,056,237,210,014	3363	031,008,048,034,189,031
2241	141,032,208,169,012,141	2619	010,168,056,185,004,021	2997	032,127,017,010,168,138	3369	008,074,074,141,017,008
2247	134,002,169,000,141,046	2625	237,004,021,141,019,008	3003	010,170,189,005,021,240	3375	076,016,012,138,074,168
2253	021,169,080,141,045,021	2631	185,022,008,237,022,008	3009	008,185,179,014,072,185	3381	169,014,153,248,007,189
2259	169,001,141,040,208,141	2637	013,019,008,176,008,169	3015	178,014,072,096,076,211	3387	031,008,201,240,240,008
2265	041,208,141,042,208,141	2643	004,141,238,020,076,095	3021	012,189,005,021,056,237	3393	222,031,008,189,031,008
2271	043,208,169,005,141,039	2649	010,169,008,141,238,020	3027	017,008,201,050,176,011	3399	016,222,169,000,056,253
2277	208,169,006,141,044,208	2655	076,103,010,169,000,141	3033	169,000,056,253,047,008	3405	031,008,074,074,141,017
2283	141,045,208,169,004,141	2661	238,020,173,238,020,157	3039	157,047,008,169,050,157	3411	008,076,086,012,142,030
2289	046,208,160,000,169,071	2667	248,020,165,161,205,239	3045	005,021,169,002,141,018	3417	008,138,074,168,185,212
2295	133,251,169,020,133,252	2673	020,240,009,141,239,020	3051	008,076,087,013,189,005	3423	020,201,003,208,001,096
2301	177,251,240,010,032,210	2679	173,027,212,157,240,020	3057	021,024,109,017,008,201	3429	189,004,021,056,233,024
2307	255,200,208,246,230,252	2685	173,212,020,201,003,240	3063	229,144,011,169,000,056	3435	141,020,008,185,022,008
2313	208,242,032,057,017,162	2691	027,189,240,020,048,033	3069	253,047,008,157,047,008	3441	233,000,141,021,008,078
2319	000,138,157,000,208,232	2697	138,010,168,185,005,021	3075	169,230,157,005,021,169	3447	021,008,110,020,008,078
2325	224,017,208,248,169,160	2703	205,005,021,144,011,169	3081	001,141,018,008,076,087	3453	020,008,078,020,008,189
2331	141,231,007,169,012,141	2709	002,013,238,020,141,238	3087	013,169,004,141,018,008	3459	005,021,056,233,047,074
2337	231,219,169,009,141,134	2715	020,076,184,010,169,001	3093	138,074,168,189,004,021	3465	074,074,141,019,008,173
2343	002,169,004,141,000,021	2721	013,238,020,141,238,020	3099	056,237,017,008,141,020	3471	019,008,010,168,185,021
2349	074,141,211,020,141,229	2727	076,184,010,138,010,168	3105	008,185,022,008,233,000	3477	020,024,109,020,008,133
2355	020,169,000,141,031,008	2733	185,005,021,205,005,021	3111	141,021,008,056,173,020	3483	251,185,022,020,105,000
2361	141,047,008,141,035,021	2739	144,223,076,159,010,173	3117	008,233,024,141,019,008	3489	133,252,162,000,189,009
2367	169,002,141,036,021,032	2745	238,020,041,015,142,228	3123	173,021,008,233,000,013	3495	020,168,177,251,201,032
2373	073,018,162,000,076,078	2751	020,032,181,011,174,228	3129	019,008,176,010,169,001	3501	208,014,232,224,012,208
2379	009,162,001,169,013,157	2757	020,232,236,211,020,240	3135	141,021,008,169,063,141	3507	241,032,099,016,176,007
2385	248,007,169,000,157,022	2763	003,076,185,009,032,007	3141	020,008,173,020,008,157	3513	174,030,008,096,076,136
2391	008,157,212,020,157,024	2769	015,032,104,015,032,122	3147	004,021,173,021,008,153	3519	014,172,021,008,240,011
2397	021,232,224,008,208,235	2775	015,032,212,014,173,229	3153	022,008,076,087,013,169	3525	172,020,008,208,087,172
2403	169,000,162,017,157,003	2781	020,201,001,240,050,173	3159	003,141,018,008,138,074	3531	021,008,076,211,013,172
2409	021,157,255,207,202,224	2787	036,071,048,039,173,117	3165	168,189,004,021,024,109	3537	020,008,185,212,020,201
2415	002,208,245,169,255,141	2793	020,201,003,208,011,169	3171	017,008,141,020,008,185	3543	001,208,003,076,101,014
2421	021,208,169,255,141,015	2799	000,141,027,008,141,004				

```
3549 201,002,208,023,169,001
3555 153,212,020,185,220,020
3561 045,021,208,141,021,208
3567 206,229,020,032,181,015
3573 076,101,014,152,010,170
3579 189,005,021,205,005,021
3585 176,003,076,021,015,169
3591 002,153,212,020,169,015
3597 153,248,007,185,037,021
3603 153,024,021,152,010,168
3609 169,000,153,031,008,153
3615 047,008,173,020,008,010
3621 168,174,030,008,173,033
3627 021,048,021,169,000,056
3633 249,031,008,153,031,008
3639 169,000,056,253,031,008
3645 157,031,008,076,101,014
3651 140,034,021,173,030,008
3657 074,168,185,212,020,208
3663 021,172,034,021,169,000
3669 056,253,047,008,157,047
3675 008,169,000,056,249,047
3681 008,153,047,008,174,030
3687 008,173,018,008,201,001
3693 240,012,201,002,240,011
3699 201,003,240,010,201,004
3705 240,009,076,206,011,076
3711 239,011,076,021,012,076
3717 091,012,096,201,000,240
3723 024,201,005,144,020,173
3729 030,008,170,074,168,185
3735 212,020,208,009,169,000
3741 056,253,047,008,157,047
3747 008,076,101,014,169,000
3753 133,162,165,162,201,002
3759 208,250,096,202,011,196
3765 012,210,012,202,011,015
3771 013,155,012,170,012,202
3777 011,049,013,176,012,190
3783 012,202,011,202,011,202
3789 011,202,011,202,011,013
3795 000,169,019,056,237,229
3801 020,170,160,000,136,208
3807 253,202,208,250,096,162
3813 002,189,001,021,221,063
3819 008,240,005,176,009,076
3825 006,015,202,048,016,076
3831 230,014,162,000,189,001
3837 021,157,063,008,232,224
3843 003,208,245,096,162,000
3849 189,004,021,157,000,208
3855 232,224,016,208,245,096
3861 169,003,141,212,020,169
3867 000,141,004,021,141,005
3873 021,141,022,008,169,050
3879 141,035,021,206,036,021
3885 048,009,174,036,021,232
3891 169,160,157,224,007,032
3897 221,018,174,030,008,096
3903 173,000,220,041,016,240
3909 014,238,039,208,206,035
3915 021,240,006,162,000,032
3921 127,017,096,169,005,141
3927 039,208,169,000,141,035
3933 021,141,212,020,141,031
3939 008,141,047,008,096,162
3945 008,169,000,029,022,008
3951 202,048,004,010,076,108
3957 015,141,016,208,096,162
3963 000,189,024,021,201,000
3969 240,043,222,024,021,208
3975 038,189,248,007,201,011
3981 208,021,169,013,157,248
3987 007,169,000,157,212,020
3993 138,010,168,169,015,153
3999 031,008,076,174,015,169
4005 011,157,248,007,169,100
4011 157,024,021,232,236,211
4017 020,208,200,096,169,000
4023 153,024,021,120,248,024
4029 173,001,021,105,080,141
4035 001,021,173,002,021,105
4041 002,141,002,021,173,003
4047 021,105,000,141,003,021
4053 216,056,173,002,021,237
4059 045,021,141,047,021,173
4065 003,021,237,046,021,013
4071 047,021,144,037,173,036
4077 021,201,007,176,030,238
4083 036,021,169,000,174,036
4089 021,157,224,007,248,173
4095 045,021,024,105,080,141
4101 045,021,173,046,021,105
4107 000,141,046,021,216,088
4113 162,000,032,026,016,174
4119 030,008,096,173,003,021
4125 074,074,074,074,024,105
4131 176,157,199,007,173,003
4137 021,041,015,024,105,176
4143 157,200,007,173,002,021
4149 074,074,074,074,024,105
4155 176,157,201,007,173,002
4161 021,041,015,024,105,176
```

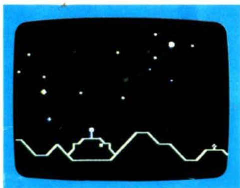
```
4167 157,202,007,173,001,021
4173 074,074,074,074,024,105
4179 176,157,203,007,173,001
4185 021,041,015,024,105,176
4191 157,204,007,096,160,000
4197 173,030,008,074,141,021
4203 008,140,020,008,204,021
4209 008,208,003,076,021,017
4215 152,010,170,185,212,020
4221 201,001,208,003,076,021
4227 017,189,004,021,141,208
4233 020,189,005,021,141,210
4239 020,185,022,008,141,209
4245 020,173,030,008,170,074
4251 168,056,173,208,020,253
4257 004,021,141,019,008,173
4263 209,020,249,022,008,013
4269 019,008,176,022,056,189
4275 004,021,237,208,020,141
4281 208,020,185,022,008,237
4287 209,020,141,209,020,076
4293 218,016,056,173,208,020
4299 253,004,021,141,208,020
4305 173,209,020,249,022,008
4311 141,209,020,056,173,208
4317 020,233,025,141,019,008
4323 173,209,020,233,000,013
4329 019,008,176,040,189,005
4335 021,205,210,020,176,013
4341 056,173,210,020,253,005
4347 021,141,210,020,076,012
4353 017,056,189,005,021,237
4359 210,020,141,210,020,173
4365 210,020,201,017,144,016
4371 240,014,172,020,008,200
4377 204,211,020,240,003,076
4383 108,016,024,096,173,208
4389 020,205,210,020,176,007
4395 169,128,141,033,021,056
4401 096,169,000,141,033,021
4407 056,096,160,000,169,238
4413 133,251,169,018,133,252
4419 177,251,240,010,032,210
4425 255,200,208,246,230,252
4431 208,242,173,063,008,141
4437 001,021,173,064,008,141
4443 002,021,173,065,008,141
4449 003,021,162,019,032,026
4455 016,169,000,141,004,021
4461 141,005,021,141,001,021
4467 141,002,021,141,003,021
4473 162,000,032,026,016,096
4479 072,138,010,168,185,005
4485 021,240,003,076,071,018
4491 224,000,240,111,165,162
4497 041,064,205,032,021,208
4503 003,076,047,018,141,032
4509 021,173,027,212,041,007
4515 201,004,144,030,201,004
4521 240,039,201,005,240,048
4527 201,006,240,052,169,040
4533 153,004,021,169,166,153
4539 005,021,169,001,157,022
4545 008,076,008,018,169,175
4551 153,004,021,169,118,153
4557 005,021,076,008,018,169
4563 045,153,004,021,169,078
4569 153,005,021,076,008,018
4575 169,040,153,004,021,169
4581 078,153,005,021,169,001
4587 157,022,008,076,008,018
4593 169,045,153,004,021,169
4599 166,153,005,021,076,008
4605 018,169,175,153,004,021
4611 169,222,153,005,021,140
4617 030,008,152,072,138,072
4623 032,099,016,008,104,141
4629 020,008,104,170,104,168
4635 173,020,008,072,040,144
4641 013,169,000,153,004,021
4647 157,022,008,153,005,021
4653 104,104,224,000,240,020
4659 173,027,212,048,005,169
4665 015,076,063,018,169,241
4671 153,031,008,169,004,153
4677 047,008,104,096,173,000
4683 220,041,001,208,249,169
4689 147,032,210,255,032,057
4695 017,096,160,000,185,125
4701 018,240,022,141,000,212
4707 200,185,125,018,141,001
4713 212,200,185,125,018,170
4719 032,165,018,200,076,091
4725 018,141,000,212,141,001
4731 212,096,180,004,007,071
4737 005,007,152,005,011,071
4743 005,011,180,004,011,001
4749 000,003,180,004,007,071
4755 005,007,152,005,007,012
4761 007,007,071,005,007,152
4767 005,007,180,004,012,000
4773 152,072,142,048,021,162
4779 000,032,144,011,032,007
```

```
4785 015,032,104,015,032,212
4791 014,206,048,021,208,237
4797 104,168,096,169,024,141
4803 024,212,169,017,141,005
4809 212,169,240,141,006,212
4815 169,000,141,000,212,141
4821 001,212,169,033,141,004
4827 212,096,162,255,142,001
4833 212,160,000,200,208,253
4839 202,208,245,142,001,212
4845 096,019,013,013,013,013
4851 013,013,149,070,069,070
4857 069,070,069,070,065,066
4863 029,029,029,029,029,029
4869 029,029,029,029,029,029
4875 029,029,029,029,029,029
4881 029,029,029,029,065,066
4887 069,070,069,070,069,070
4893 069,072,071,072,071,072
4899 071,072,067,068,029,029
4905 029,029,029,029,029,029
4911 029,029,029,029,029,029
4917 029,029,029,029,029,029
4923 029,029,067,068,071,072
4929 071,072,071,072,071,017
4935 017,017,029,029,029,029
4941 029,029,029,029,029,029
4947 029,029,029,065,066,069
4953 070,069,070,069,070,069
4959 070,069,070,065,066,013
4965 029,029,029,029,029,029
4971 029,029,029,029,029,029
4977 029,067,068,071,072,071
4983 072,071,072,071,072,071
4989 072,067,068,013,013,013
4995 013,013,070,069,070,069
5001 070,069,070,065,066,029
5007 029,029,029,029,029,029
5013 029,029,029,029,029,029
5019 029,029,029,029,029,029
5025 029,029,029,065,066,069
5031 070,069,070,069,070,069
5037 072,071,072,071,072,071
5043 072,067,068,029,029,029
5049 029,029,029,029,029,029
5055 029,029,029,029,029,029
5061 029,029,029,029,029,029
5067 029,067,068,071,072,071
5073 072,071,072,071,013,013
5079 013,013,013,152,018,083
5085 067,079,082,069,058,032
5091 048,048,048,048,048,048
5097 032,072,073,071,072,032
5103 083,067,079,082,069,058
5109 032,048,048,048,048,048
5115 048,032,146,064,064,018
5121 032,032,032,032,146,149
5127 019,000,000,001,002,003
5133 040,041,042,043,080,081
5139 082,083,000,004,040,004
5145 080,004,120,004,160,004
5151 200,004,240,004,024,005
5157 064,005,104,005,144,005
5163 184,005,224,005,008,006
5169 048,006,088,006,128,006
5175 168,006,208,006,248,006
5181 032,007,072,007,112,007
5187 152,007,192,007,019,005
5193 017,017,017,017,017,017
5199 029,029,029,029,029,029
5205 029,029,029,073,074,032
5211 032,075,076,032,032,077
5217 078,032,032,079,080,032
5223 032,075,076,032,032,079
5229 080,013,029,029,029,029
5235 029,029,029,029,029,081
5241 082,032,032,083,084,032
5247 032,085,086,032,032,087
5253 088,032,032,083,084,032
5259 032,087,088,013,029,029
5265 029,029,029,029,029,029
5271 029,089,090,032,032,091
5277 092,032,032,093,094,032
5283 032,095,033,032,032,091
5289 092,032,032,095,033,013
5295 029,029,029,029,029,029
5301 029,029,029,034,035,032
5307 032,036,037,032,032,038
5313 039,032,032,040,041,032
5319 032,036,037,032,032,040
5325 041,013,000,008,000,164
5331 002,000,000,001,000,000
5337 000,000,000,254,253,251
5343 247,239,223,191,127,001
5349 002,010,020,030,040,050
5355 060,070,080,001,071,000
5361 042,161,000,000,000,000
5367 000,000,000,008,000,000
5373 000,000,000,004,000,000
5379 000,000,000,192,054,039
5385 222,000,000,000,000,000
5391 000,000,000,000,000,000
5397 000,000,000,000,000,000
```

```
5403 000,000,000,000,000,064
5409 000,000,000,002,120,120
5415 120,120,120,090,090,070
5421 080,000,183,000,000,000
5427 000,000,000,000,000,000
5433 000,000,001,240,000,003
5439 248,000,003,248,000,007
5445 248,000,015,240,006,007
5451 192,254,007,192,195,255
5457 192,063,255,192,000,007
5463 192,000,007,192,000,007
5469 192,057,255,220,065,255
5475 194,129,255,193,071,024
5481 226,056,231,028,000,000
5487 000,184,000,000,000,000
5493 000,000,000,000,000,015
5499 128,000,031,192,000,031
5505 192,000,031,224,000,015
5511 240,000,003,224,096,003
5517 224,127,003,255,195,003
5523 255,252,003,224,000,003
5529 224,000,003,224,000,059
5535 255,156,067,255,130,131
5541 255,129,071,024,226,056
5547 231,028,000,000,000,184
5553 000,000,000,000,000,000
5559 000,000,000,000,127,000
5565 000,062,000,000,028,000
5571 000,028,000,000,028,000
5577 000,028,000,000,062,000
5583 000,062,000,000,127,000
5589 000,127,000,000,255,128
5595 001,255,192,003,255,224
5601 007,255,240,007,255,240
5607 007,255,240,003,255,224
5613 000,255,128,000,000,000
5619 000,000,000,000,000,000
5625 000,000,003,000,000,003
5631 128,000,003,000,000,028
5637 000,000,028,000,000,028
5643 000,000,062,000,000,062
5649 000,000,127,000,000,127
5655 000,000,255,128,001,255
5661 192,003,255,224,007,255
5667 240,007,255,240,007,255
5673 240,003,255,224,000,255
5679 128,000,199,195,227,231
5685 199,231,069,131,001,007
5691 031,127,255,255,255,031
5697 128,224,248,254,255,255
5703 255,248,007,007,007,007
5709 007,007,031,031,224,224
5715 224,224,224,224,248,248
5721 255,255,252,240,224,224
5727 192,192,255,255,063,015
5733 007,007,003,003,128,128
5739 128,128,128,128,128,255
5745 001,001,001,001,001,001
5751 001,255,128,064,063,032
5757 032,032,032,032,004,008
5763 240,016,016,016,016,016
5769 003,004,008,008,008,008
5775 008,016,000,128,064,064
5781 064,064,064,032,128,064
5787 063,032,032,032,032,032
5793 004,008,240,000,000,000
5799 000,000,128,064,063,032
5805 032,032,032,032,000,000
5811 224,016,008,004,004,004
5817 032,032,032,032,032,032
5823 032,063,016,016,016,016
5829 016,016,032,192,016,016
5835 016,016,016,032,032,063
5841 032,032,032,032,032,016
5847 016,240,032,032,032,032
5853 032,032,032,032,000,000
5859 000,000,000,000,000,000
5865 032,032,032,032,032,032
5871 032,032,004,004,004,004
5877 004,004,004,004,032,032
5883 032,032,032,032,032,032
5889 032,016,016,016,016,016
5895 016,016,032,032,032,032
5901 032,032,032,032,016,016
5907 016,016,016,016,016,016
5913 032,032,032,032,032,032
5919 032,032,112,016,016,016
5925 016,016,016,016,032,032
5931 032,032,032,032,032,032
5937 000,000,000,000,000,000
5943 000,000,004,004,004,004
5949 004,004,004,004,032,032
5955 032,032,032,063,064,128
5961 016,016,016,016,016,240
5967 008,004,032,032,032,032
5973 032,032,064,128,016,016
5979 016,016,016,016,008,004
5985 032,032,032,032,032,063
5991 064,128,016,016,016,016
5997 016,240,008,004,032,032
6003 032,032,032,063,064,128
6009 004,004,004,008,016,224
6015 000,000,013,013,013,255
```

CYON

```
100 CO=54272:FORT=COTOCO+24:POKET,0:NEXT
110 POKE53280,0:POKE53281,1:V$=" SECONDI
    "
120 PRINT"{CLR}{7 CUR.GIU}"TAB(9)"{RVS O
    N}{RED}L' INVASIONE DEI CYON{RVS OFF
    }"
130 PRINT"{2 CUR.GIU}"TAB(11)"{BLUE}(JOY
    STICK --> #2)"
140 PRINT"{5 CUR.GIU}{6 CUR.DES}A CHE LI
    VELLO GIOCHI (1-6)?"
150 GETA$:IFA$<"1"ORA$>"6"THEN150
160 D=VAL(A$):SC=1024
170 POKECO+24,15:POKECO+5,17:POKECO+6,24
    8:POKECO,100
180 BG=1
190 POKE53281,1:PRINT"{CLR}":POKE53281,0
    :PRINT"{CYAN}"BG:TI$="000000"
200 LK=INT(RND(1)*150)+SC
210 FORI=1TO10:O=1064+INT(RND(1)*520):PO
    KEO,46:POKEO+CO,1:NEXT
220 POKE1154,81:POKE1154+CO,1
230 PRINT"{13 CUR.GIU}"
240 PRINT"{GREEN}{6 CUR.GIU}{SH N}{2 CBM
     T}{CUR.SU}{CUR.SIN}{RED}{SH X}{GREE
    N}{CUR.GIU}{CBM T}{SH M}{CUR.GIU}{SH
     M}{2 CBM @}{SH N}{CUR.SU}{SH N}{CUR
    .SU}{SH N}{2 CBM T}{CUR.SU}{SH N}{CU
    R.SU}{SH N}{2 CBM T}{SH M}{CUR.GIU}{
    H M}{CUR.GIU}{SH M}{CUR.GIU}{SH M}{C
    CUR.GIU}{SH M}{7 CBM @}{SH N}{CUR.SU
    }{SH N}{CUR.SU}{SH N}{SH M}{CUR.GIU}
    {SH M}{2 CBM @}{SH N}{CUR.SU}{SH N}{
    CUR.SU}{SH N}{CBM T}"
250 PRINT"{21 CUR.DES}{SH N}{CUR.SU}{CBM
     G}{CUR.SU}{CUR.SIN}{CBM @}{SH N}{2
    CBM T}{CUR.SU}{CUR.SIN}{BLUE}{SH -}{
    GREEN}{CUR.GIU}{CBM T}{SH M}{CBM @}{
    CUR.GIU}{CUR.SIN}{CBM M}{CUR.GIU}{SH
     M}"
260 POKE1769,87:POKE1769+CO,4:POKE1887,1
    24:POKE1887+CO,5
270 FORI=1890TO1887STEP-1:POKEI+1,32:POK
    EI+CO+1,0:POKEI,124:POKEI+CO,5
```



```
280 FORJ=1TO200:NEXTJ,I
290 J=0:K=0
300 X=20:Y=12:TH=0:S1=0:A=32:A1=32:A2=32
310 FORW=1TO3:FORI=10TO200STEP10:POKECO+
    1,I:POKECO+4,33:FORJ=1TO10:NEXTJ,I,W
320 PRINT"{HOME}{CUR.GIU}{4 SPC}"
330 POKECO+4,32
340 S=1524
350 POKES,A
360 P=PEEK(56320)AND15:Y=Y+((PAND1)=0)-(
    (PAND2)=0):X=X+((PAND4)=0)-((PAND8)=
    0)
370 FR=PEEK(56320)AND16:IFX<0THENX=39
380 IFY<0THENY=0
390 IFX>39THENX=0
400 IFY>24THENY=24
410 IFLK>1983THEN610
420 C=C+1:IFFR=0THENTH=TH+1
430 POKELK+CO+PO,D1:IFA1<>43THENPOKELK+P
    O,A1
440 IFBG>6ANDJ<>1THENPOKELK+CO+PO+6,D2:I
    FA2<>43THENPOKELK+PO+6,A2
450 IFFR=0ANDTH<=7THENGOSUB1030
460 PO=INT(RND(1)*D)+1:IFTH>7THENFR=1
470 POKEOS,32:NS=1064+INT(RND(1)*520):PO
    KENS,46:OS=NS
480 S=SC+X+Y*40
490 A=PEEK(S):POKES,43:IFC=2THENLK=LK+40
    :C=0
500 A1=PEEK(LK+PO):D1=PEEK(LK+PO+CO)
510 IFBG>6ANDJ<>1THENA2=PEEK(LK+PO+6):D2
    =PEEK(LK+PO+CO+6)
520 IFS1<>1THENPOKELK+PO+CO,7:POKELK+PO,
    90
530 A$="COLPI":IFTH=1THENA$="COLPO"
540 PRINT"{HOME}{BLUE}";:IFS=LK+POANDFR=
    0THENPRINTTH;A$:PRINTRIGHT$(TI$,2)V$
    :GOTO910
550 IFBG>6ANDJ<>1THENPOKELK+PO+CO+6,7:PO
    KELK+PO+6,90
560 IFBG>6ANDJ<>1ANDS=LK+PO+6ANDFR=0THEN
    PRINTTH;A$:PRINTRIGHT$(TI$,2);:GOSUB
    860
570 IFPEEK(1769)=87THENPOKE1769,81:POKE1
    769+CO,4:GOTO590
580 POKE1769,87:POKE1769+CO,4
590 IFJ=1ANDS1=1THENBG=BG+1:GOTO1040
600 POKESC+QW,32:QW=INT(RND(1)*360)+80:P
    OKESC+QW,46:GOTO350
610 JH=JH+1:IFJH<3THEN190
620 POKECO+1,10:POKECO+4,129
630 FORI=0TO15:FORJ=0TO15:POKE53280,I:PO
    KE53281,J:NEXTJ,I
640 POKE53280,0:POKE53281,0
650 POKECO+4,128
660 PRINT"{CLR}{5 CUR.GIU}{CYAN}{6 CUR.D
    ES}HAI RESISTITO A:"BG-1"ATTACCHI.{7
     CUR.GIU}"
670 ONBGGOSUB730,740,750,760,770,780,790
    ,800,810,820,830
680 PRINT"{YELLOW}{5 CUR.GIU}{9 CUR.DES}
    GIOCHI{2 SPC}ANCORA (S/N)?"
```

L'invasione dei Cyon è un gioco d'azione per il C64 nel quale voi avete il compito di salvare la terra dalle mire imperialiste dei Cyon.
Utilizzando il joystick dovete intercettare le navi dei Cyon prima che atterrino. Con il joystick dovrete muovere sullo schermo il piccolo mirino a forma di croce fin sopra la nave da abbattere e premere il pulsante di fuoco.
Avete a disposizione solo 7 colpi per nave. Ogni volta che riuscite a distruggere

```
690 GETA$:IFA$=""THEN690
700 IFA$="S"THENRUN
710 IFA$="N"THENEND
720 GOTO690
730 PRINT"{PURPLE}{12 CUR.DES}E' UNA DIS
    GRAZIA":RETURN
740 PRINT"{PURPLE}{7 CUR.DES}NON TROPPO
    BUONO, CAPORALE":RETURN
750 PRINT"{PURPLE}{11 CUR.DES}BRAVINO ,
    SERGENTE":RETURN
760 PRINT"{PURPLE}{9 CUR.DES}CONTINUA, S
    OTTOTENENTE":RETURN
770 PRINT"{PURPLE}{9 CUR.DES}TU{2 SPC}OR
    A SEI UN TENENTE":RETURN
780 PRINT"{PURPLE}{9 CUR.DES}TU ORA SEI
    UN CAPITANO":RETURN
790 PRINT"{PURPLE}{9 CUR.DES}TU ORA SEI
    UN MAGGIORE":RETURN
800 PRINT"{PURPLE}{8 CUR.DES}TU ORA SEI
    UN COLONNELLO":RETURN
810 PRINT"{PURPLE}{9 CUR.DES}TU ORA SEI
    UN GENERALE":RETURN
820 PRINT"{PURPLE}{5 CUR.DES}SEI IL COMA
    NDANTE DELLA FLOTTA":RETURN
830 PRINT"{PURPLE}{7 CUR.DES}BUONGIORNO
    SIG. PRESIDENTE":RETURN
840 PRINT"{CLR}{YELLOW}{8 CUR.GIU}{2 CUR
    .DES}HAI SALVATO LA TERRA DAGLI ALIE
    NI!!!{7 CUR.GIU}"
850 GOTO680
860 FORF=1TO3:FORL=150TO100STEP-1:POKECO
    +1,L:POKECO+4,17:NEXT:NEXT:POKECO+4,
    16
870 PRINTV$:POKELK+PO+CO+6,1:POKELK+PO+6
    ,43
880 FORZ=40TOLK-SCSTEP40:G=PEEK(LK+PO-Z+
    6):G1=PEEK(LK+PO-Z+CO+6)
890 POKELK+PO-Z+CO+6,7:POKELK+PO-Z+6,90:
    FORH=1TO70:NEXT:POKELK+PO-Z+CO+6,G1
900 POKELK+PO-Z+6,G:NEXT:TH=0:J=1:RETURN
910 IFBG>6ANDJ<>1THENPOKELK+PO+CO+6,7:PO
    KELK+PO+6,90
920 S1=1
930 FORT=1TO3:FORTY=100TO150:POKECO+1,TY
    :POKECO+4,17:NEXT:NEXT:POKECO+4,16
940 S1=1:POKELK+PO+CO,1:TH=0:POKELK+PO,4
    3
950 FORZ=40TOLK-SCSTEP40:G=PEEK(LK+PO-Z)
    :G1=PEEK(LK+PO-Z+CO)
960 POKELK+PO-Z+CO,7:POKELK+PO-Z,90:FORH
    =1TO70:NEXT:POKELK+PO-Z+CO,G1
970 POKELK+PO-Z,G:NEXT
980 IFBG<7THENBG=BG+1:GOTO190
990 IFJ=1ANDS=1THENBG=BG+1:IFBG<12THEN19
    0
1000 IFJ=1ANDS=1ANDBG=12THEN840
1010 GOTO550
1020 REM FIRE NOISE
1030 POKECO+1,200:POKECO+4,129:POKECO+4,
     128:FORT=1TO100:NEXT:RETURN
1040 IFBG<=11THEN190
1050 GOTO840
```

una nave, sul video appaiono il numero di colpi utilizzati ed i secondi impiegati.
In principio le navi scendono una alla volta, ma dopo la sesta i Cyon attaccano in massa mandando due navi alla volta.
Se riuscite a superare l'undicesimo schermo la terra è salva, altrimenti, dopo che tre navi sono riuscite ad atterrare, la terra viene invasa.
I livelli di difficoltà sono 6, da semplice a impossibile.
Tratto da "Paper Soft"

TURBOCOPY

Chi lavora abitualmente con il proprio C64 ed il disk drive sente spesso la necessità di crearsi alcune copie di sicurezza dei propri dischi, vuoi per non rischiare di perdere dei file importanti, vuoi per poter riformattare il disco "di lavoro" ed usarlo quindi nuovamente.
Turbocopy, un programma completamente in linguaggio macchina, è una eccezionale utility, che permette di duplicare interamente un dischetto in soli tre passaggi.
Il suo utilizzo è molto semplice: dopo averlo caricato ed attivato vi verrà chiesto di premere un tasto per iniziare. Fatto questo il programma provvede a posizionare correttamente la testina del drive (anche se il rumore è molto simile, non abbiate paura: non sta formattando!) e quindi vi chiede di inserire nel drive il disco sorgente (cioè il disco che desiderate copiare). Fatelo e premete un tasto qualsiasi: lo schermo scomparirà e la spia del drive inizierà a lampeggiare. Non allarmatevi, in quanto non si è verificata alcuna condizione di errore! Turbocopy copia traccia per traccia e settore per settore, con una serie di veloci accessi al disco, che provocano questo lampeggiamento.
Dopo pochi secondi ricomparirà lo schermo, ed il programma vi chiederà di inserire il disco destinazione (quello sul quale desiderate fare la copia).
Quest'ultimo può anche essere completamente vergine e non formattato, in quanto Turbocopy provvede automaticamente alla formattazione mano a mano che scrive sul dischetto.
Dopo aver inserito il disco destinazione premete un tasto qualsiasi e nuovamente lo schermo scomparirà, mentre la luce rossa del drive inizierà a lampeggiare: sempre tutto normale!
Questa procedura va ripetuta solamente tre volte, fino a quando il programma avvertirà che la copia è stata completata. A questo punto, premendo un tasto, reinizializzerete Turbocopy, preparandolo per un'altra copia. Poiché il programma non prevede un'uscita software, per disattivarlo occorre spegnere il computer.
Eventuali errori in lettura o in scrittura vengono segna-

lati indicando la traccia e il settore sul quale è presente l'errore, ed il suo tipo.

Il principio di funzionamento di Turbocopy si basa sulla bufferizzazione dei dati: viene creato, all'interno del C64, un buffer di circa 56 Kbyte, che viene riempito ad ogni lettura dal primo disco e riscritto quindi sul secondo.

Poiché un disco contiene fino a 170 Kbyte di dati, occorrono tre successive "passate" per poterlo duplicare interamente.

È superfluo sottolineare che qualsiasi dato eventualmente presente sul disco destinazione andrà distrutto: Turbocopy produce infatti una copia esatta del disco sorgente, compreso nome del disco e codice identificatore.

Caricamento e digitazione

Se si dispone della cassetta allegata alla rivista, è sufficiente posizionarsi con il nastro in corrispondenza dell'inizio del programma e digitare LOAD.

Il programma andrà quindi mandato in esecuzione digitando RUN.

Non disponendo della cassetta allegata, procedere come segue:

1. Spegnere e riaccendere il computer e digitare: POKE44,32:POKE32*256,0: NEW[RETURN]
2. Caricare in memoria MLX e rispondere alle sue richieste circa gli indirizzi iniziale e finale con:
indirizzo iniziale: 2049
indirizzo finale: 4592
3. Dopo avere digitato e salvato il programma tramite MLX si potranno seguire per il caricamento le istruzioni date più sopra per i possessori di cassetta.

Tratto dall'archivio della Jackson

2049 013,008,010,000,158,032	2079 173,019,008,133,254,173	2109 133,250,032,231,255,169	2139 233,000,133,250,144,004
2055 050,048,054,051,032,000	2085 020,008,133,251,173,021	2115 015,162,008,168,032,186	2145 169,034,208,012,165,249
2061 000,000,076,026,008,000	2091 008,133,252,056,173,022	2121 255,169,000,032,189,255	2151 073,255,133,248,169,034
2067 003,000,013,226,017,108	2097 008,237,020,008,133,249	2127 032,192,255,056,165,249	2157 229,248,240,085,133,248
2073 006,173,018,008,133,253	2103 173,023,008,247,021,008	2133 233,034,133,249,165,250	2163 162,015,032,201,255,169

2169	077,032,210,255,169,045
2175	032,210,255,169,087,032
2181	210,255,165,253,032,210
2187	255,165,254,032,210,255
2193	165,248,032,210,255,160
2199	000,177,251,032,210,255
2205	200,196,248,208,246,032
2211	204,255,192,034,144,029
2217	024,165,251,105,034,133
2223	251,165,252,105,000,133
2229	252,024,165,253,105,034
2235	133,253,165,254,105,000
2241	133,254,076,082,008,162
2247	015,032,201,255,169,077
2253	032,210,255,169,045,032
2259	210,255,169,069,032,210
2265	255,173,024,008,032,210
2271	255,173,025,008,032,210
2277	255,032,204,255,032,018
2283	011,147,017,032,032,032
2289	084,085,082,066,079,067
2295	079,080,089,032,068,073
2301	032,083,085,080,069,082
2307	067,079,077,077,079,068
2313	079,082,069,013,013,032
2319	032,032,032,032,066,065
2325	067,075,085,080,032,049
2331	053,052,049,032,073,078
2337	032,051,032,080,065,083
2343	083,073,013,032,032,032
2349	032,032,032,032,070,079
2355	082,077,065,084,084,065
2361	032,065,085,084,079,077
2367	065,084,073,067,065,077
2373	069,078,084,069,013,013
2379	032,018,080,082,069,077
2385	073,032,085,078,032,084
2391	065,083,084,079,046,046
2397	046,032,032,032,013,013
2403	000,032,018,011,013,032
2409	073,078,083,069,082,073
2415	083,067,073,032,068,073
2421	083,067,079,032,083,079
2427	082,071,046,032,000,032
2433	200,010,169,165,032,056
2439	011,169,000,162,016,133
2445	003,134,004,032,106,011
2451	240,031,008,160,000,145
2457	003,230,003,040,048,012
2463	032,106,011,145,003,200
2469	208,248,230,004,208,229
2475	041,031,170,202,134,006
2481	076,097,010,032,106,011
2487	016,007,041,063,133,005
2493	076,144,009,032,161,010
2499	032,018,011,013,032,018
2505	073,078,083,069,082,073
2511	083,067,073,032,068,073
2517	083,067,079,032,068,069
2523	083,084,046,000,032,200
2529	010,032,056,011,169,000
2535	133,003,169,016,133,004
2541	160,000,032,106,011,208
2547	023,177,003,008,032,056
2553	011,230,003,040,048,240
2559	177,003,032,056,011,200
2565	208,248,230,004,208,228
2571	016,015,041,063,133,005
2577	165,003,166,004,133,048
2583	134,049,076,239,009,201
2589	003,208,006,032,161,010
2595	076,100,009,201,009,208
2601	011,165,048,166,049,133
2607	003,134,004,076,239,009
2613	201,036,208,003,076,156
2619	011,032,161,010,032,018
2625	011,013,032,032,087,082
2631	073,084,069,032,069,082
2637	082,079,082,033,084,082
2643	065,067,067,073,065,000
2649	165,005,032,171,010,076
2655	156,011,169,054,133,001
2661	032,018,011,013,032,032
2667	082,069,065,068,032,069
2673	082,082,079,082,033,084
2679	082,065,067,067,073,065
2685	000,165,005,032,171,010
2691	032,018,011,032,083,069
2697	084,084,079,082,069,000
2703	165,006,032,171,010,169
2709	013,032,210,255,169,052
2715	133,001,120,076,144,009
2721	169,054,133,001,169,027
2727	141,017,208,096,248,170
2733	240,008,169,000,024,105
2739	001,202,208,250,216,072
2745	074,074,074,074,032,193
2751	010,104,041,015,009,048
2757	076,210,255,088,169,037
2763	141,015,212,169,000,141
2769	020,212,169,043,141,019

2775	212,169,047,141,024,212
2781	169,052,141,023,212,169
2787	032,141,018,212,169,033
2793	141,018,212,032,228,255
2799	208,013,173,028,212,073
2805	089,141,022,212,208,241
2811	076,226,010,169,000,141
2817	018,212,169,011,141,017
2823	208,160,032,202,208,253
2829	136,208,250,120,096,104
2835	133,053,104,133,054,160
2841	000,230,053,208,002,230
2847	054,177,053,240,011,032
2853	210,255,230,053,208,245
2859	230,054,208,241,230,053
2865	208,002,230,054,108,053
2871	000,133,107,169,053,133
2877	001,169,011,141,000,221
2883	173,000,221,016,251,169
2889	003,141,000,221,162,004
2895	169,003,070,107,106,070
2901	107,106,074,074,234,141
2907	000,221,202,208,239,162
2913	001,202,208,253,169,052
2919	133,001,096,169,053,133
2925	001,169,011,141,000,221
2931	173,000,221,016,251,169
2937	003,141,000,221,162,005
2943	202,234,208,252,162,004
2949	173,000,221,010,008,010
2955	038,107,040,038,107,202
2961	208,242,169,052,133,001
2967	165,107,073,255,096,032
2973	161,010,032,018,011,013
2979	013,032,032,067,079,080
2985	073,065,032,067,079,077
2991	080,076,069,084,065,033
2997	013,013,000,032,200,010
3003	032,161,010,076,233,008
3009	255,255,255,255,255,255
3015	255,255,255,255,255,255
3021	255,255,255,255,255,255
3027	255,255,255,255,255,255
3033	255,255,255,255,255,255
3039	255,255,255,255,255,255
3045	255,255,255,255,255,255
3051	255,255,255,255,255,255
3057	255,255,255,255,255,255
3063	255,255,255,255,255,255
3069	255,255,255,255,255,255
3075	255,255,255,255,255,255
3081	255,255,255,255,255,255
3087	255,255,255,255,255,255
3093	255,255,255,255,255,255
3099	255,255,255,255,255,255
3105	255,255,255,255,255,255
3111	255,255,255,255,255,255
3117	255,255,255,255,255,255
3123	255,255,255,255,255,255
3129	255,255,255,255,255,255
3135	255,255,255,255,255,255
3141	255,255,255,255,255,255
3147	255,255,255,255,255,255
3153	255,255,255,255,255,255
3159	255,255,255,255,255,255
3165	255,255,255,255,255,255
3171	255,255,255,255,255,255
3177	255,255,255,255,255,255
3183	255,255,255,255,255,255
3189	255,255,255,255,255,255
3195	255,255,255,255,255,255
3201	255,255,255,255,255,255
3207	255,255,255,255,255,255
3213	255,255,255,255,255,255
3219	255,255,255,255,255,255
3225	255,255,255,255,255,255
3231	255,255,255,255,255,255
3237	255,255,255,255,255,255
3243	255,255,255,255,255,255
3249	255,255,255,255,255,255
3255	255,255,255,255,255,255
3261	255,255,255,255,255,255
3267	255,255,255,255,255,255
3273	255,255,255,255,255,255
3279	255,255,255,255,255,255
3285	255,255,255,255,255,255
3291	255,255,255,255,255,255
3297	255,255,255,255,255,255
3303	255,255,255,255,255,255
3309	255,255,255,255,255,255
3315	255,255,255,255,255,255
3321	255,255,255,255,255,255
3327	255,165,000,041,006,240
3333	017,201,002,208,003,076
3339	026,003,201,004,208,003
3345	076,197,005,076,078,004
3351	076,158,253,165,068,074
3357	074,074,074,074,170,189
3363	074,004,133,012,165,119
3369	208,004,230,119,165,067
3375	133,010,169,005,133,009

3381	169,090,133,075,169,082
3387	133,036,032,086,245,080
3393	254,184,173,001,028,197
3399	036,240,009,198,075,208
3405	239,169,010,076,105,249
3411	162,000,080,254,184,173
3417	001,028,149,037,232,224
3423	007,144,243,032,151,244
3429	165,022,069,023,069,024
3435	069,025,069,026,240,007
3441	198,009,208,192,076,030
3447	244,165,024,197,006,240
3453	003,076,011,244,133,034
3459	165,022,166,023,133,018
3465	134,019,166,025,232,232
3471	228,067,144,002,162,000
3477	169,002,133,049,076,061
3483	004,202,208,021,076,025
3489	004,134,007,134,025,138
3495	069,024,069,023,069,022
3501	133,026,032,052,249,162
3507	090,032,086,245,080,254
3513	184,173,001,028,217,036
3519	000,208,218,200,192,008
3525	208,240,032,086,245,080
3531	254,184,173,001,028,145
3537	048,200,208,245,160,186
3543	080,254,184,173,001,028
3549	153,000,001,200,208,244
3555	032,224,248,165,056,197
3561	071,208,045,032,233,245
3567	197,058,240,011,166,007
3573	189,080,001,208,035,169
3579	005,208,033,230,025,165
3585	025,032,094,005,185,000
3591	002,032,094,005,200,208
3597	247,173,000,028,073,008
3603	141,000,028,169,255,044
3609	169,132,166,007,009,128
3615	157,080,001,008,160,000
3621	140,254,002,040,016,007
3627	198,010,208,003,076,158
3633	253,138,024,101,012,197
3639	067,144,002,229,067,170
3645	189,080,001,016,005,232
3651	138,076,054,004,076,162
3657	003,009,009,010,011,173
3663	012,028,041,031,009,192
3669	141,012,028,169,255,141
3675	003,028,169,085,141,001
3681	028,165,068,074,074,074
3687	074,074,170,189,190,005
3693	133,012,160,000,132,010
3699	162,000,165,057,153,000
3705	002,200,200,165,010,153
3711	000,002,200,165,006,153
3717	000,002,200,165,019,153
3723	000,002,200,165,018,153
3729	000,002,200,169,015,153
3735	000,002,200,153,000,002
3741	200,185,250,001,089,251
3747	001,089,252,001,089,253
3753	001,153,249,001,230,010
3759	165,010,197,067,144,192
3765	152,072,169,002,133,049
3771	032,048,254,104,168,136
3777	185,000,002,153,069,002
3783	136,208,247,173,000,002
3789	141,069,002,032,245,253
3795	169,000,133,050,169,255
3801	141,001,028,162,005,080
3807	254,184,202,208,250,162
3813	010,164,050,080,254,184
3819	185,000,002,141,001,028
3825	200,202,208,243,162,009
3831	080,254,184,169,085,141
3837	001,028,202,208,245,169
3843	255,162,005,080,254,184
3849	141,001,028,202,208,247
3855	169,085,080,254,184,141
3861	001,028,162,188,080,254
3867	184,169,221,141,001,028
3873	232,208,245,160,000,080
3879	254,184,169,221,141,001
3885	028,136,208,245,169,085
3891	166,012,080,254,184,141
3897	001,028,202,208,247,165
3903	050,024,105,010,133,050
3909	198,010,208,142,080,254
3915	184,080,254,184,032,000
3921	254,169,000,141,254,002
3927	133,080,169,001,076,105
3933	249,133,008,044,000,024
3939	016,251,169,016,141,000
3945	024,044,000,024,048,251
3951	162,004,169,000,006,008
3957	042,010,006,008,042,010
3963	141,000,024,202,208,240
3969	162,001,202,208,000,234
3975	234,169,015,141,000,024
3981	096,044,000,024,016,251

3987	169,016,141,000,024,044
3993	000,024,048,251,162,004
3999	202,208,253,142,000,024
4005	162,004,173,000,024,074
4011	008,074,074,102,008,040
4017	102,008,202,208,241,169
4023	015,141,000,024,165,008
4029	096,008,011,016,007,076
4035	093,006,165,067,133,010
4041	032,000,254,169,000,032
4047	094,005,234,032,142,005
4053	048,235,170,202,134,007
4059	169,002,133,049,160,000
4065	032,142,005,153,000,002
4071	200,208,247,032,233,245
4077	133,058,032,143,247,173
4083	254,002,133,124,169,000
4089	141,254,002,133,080,165
4095	015,240,003,076,172,007
4101	032,016,245,162,009,080
4107	254,184,202,208,250,169
4113	255,141,003,028,173,012
4119	028,041,031,009,192,141
4125	012,028,169,255,162,005
4131	141,001,028,184,080,254
4137	184,202,208,250,160,187
4143	185,000,001,080,254,184
4149	141,001,028,200,208,244
4155	165,124,141,254,002,177
4161	048,080,254,184,141,001
4167	028,200,208,245,080,254
4173	032,000,254,173,000,028
4179	073,008,141,000,028,169
4185	000,141,254,002,198,010
4191	240,003,076,204,005,076
4197	158,253,120,169,007,133
4203	071,162,000,202,208,253
4209	169,001,133,006,169,176
4215	032,163,007,169,224,032
4221	163,007,032,142,005,165
4227	006,133,013,169,000,032
4233	094,005,165,006,009,128
4239	032,094,005,032,152,007
4245	169,000,133,120,133,131
4251	133,119,133,016,169,226
4257	032,163,007,201,002,144
4263	022,165,016,208,018,169
4269	192,032,163,007,169,176
4275	032,163,007,230,016,169
4281	000,133,120,133,131,162
4287	000,134,009,189,080,001
4293	201,255,208,008,232,228
4299	067,208,244,076,240,006
4305	164,120,185,219,254,240
4311	010,169,000,157,080,001
4317	230,009,076,201,006,134
4323	007,232,138,009,128,032
4329	094,005,166,007,076,201
4335	006,165,009,240,023,133
4341	119,165,131,056,249,219
4347	254,133,131,185,219,254
4353	088,032,118,214,120,230
4359	120,076,159,006,165,131
4365	088,032,118,214,120,230
4371	006,165,006,201,012,240
4377	011,201,023,240,007,201
4383	036,240,003,076,134,006
4389	169,000,032,094,005,169
4395	001,032,094,005,234,032
4401	142,005,165,013,133,006
4407	169,176,032,163,007,165
4413	006,009,128,032,094,005
4419	169,005,133,014,169,009
4425	032,094,005,169,230,032
4431	163,007,169,228,162,000
4437	134,015,032,163,007,201
4443	002,176,016,169,009,032
4449	094,005,230,015,169,228
4455	032,163,007,201,002,144
4461	009,198,014,208,213,169
4467	005,076,146,007,230,006
4473	165,006,201,012,240,011
4479	201,023,240,007,201,036
4485	240,011,076,060,007,169
4491	003,032,094,005,076,127
4497	006,032,094,005,076,108
4503	006,169,000,162,020,157
4509	080,001,202,016,250,096
4515	133,000,088,165,000,048
4521	252,120,096,032,010,245
4527	160,187,185,000,001,080
4533	254,184,077,001,028,208
4539	026,200,208,242,165,124
4545	141,254,002,177,048,080
4551	254,184,077,001,028,208
4557	008,200,192,253,208,241
4563	076,080,006,169,000,141
4569	254,002,076,197,246,255
4575	255,000,000,000,000,000
4581	000,000,000,000,000,000
4587	016,080,000,255,199,199

GRUPPO EDITORIALE
JACKSON
DIVISIONE LIBRI

Scopri il tuo home computer

A. Borra, M.C. Grizzi
LAVORIAMO CON IL COMMODORE 16

Lavorare con il C16 è un piacere, fallo anche tu, ti divertirai.
Cod. CC244 Pag. 196 **L. 20.000**
Con cassetta

G. Marano
30 PROGRAMMI PER MSX

Inserite soltanto la cassetta e... una valanga di programmi uscirà dal vostro MSX.
Cod. CZ181 Pag. 96 **L. 20.000**
Con cassetta

A. Cattaneo, P. Todorovich
COMPUTER HARDWARE

Il primo vero libro di realizzazioni pratiche dedicate ai più diffusi home computer: C64, Spectrum, VIC20, C16 e MSX.
Cod. CH182 Pag. 152 **L. 13.000**

GRUPPO EDITORIALE
JACKSON
DIVISIONE LIBRI

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

CEDOLA DI COMMISSIONE LIBRARIA

VOGLIATE SPEDIRMI

n° copie	codice	Prezzo unitario	Prezzo totale
		Totale	

☐ Pagherò contrassegno al postino il prezzo indicato più **L. 3.000 per contributo fisso spese di spedizione.**

Condizioni di pagamento con esenzione del contributo spese di spedizione:

☐ Allego assegno della Banca ____________

n° ____________

☐ Allego fotocopia del versamento su c/c n. 11666203 a voi intestato

☐ Allego fotocopia di versamento su vaglia postale a voi intestato

Nome ____________

Cognome ____________

Via ____________

Cap ______ Città ______ Prov ______

Data ______ Firma ______

Spazio riservato alle Aziende. Si richiede l'emissione di fattura

Partita I.V.A. ____________

ORDINE MINIMO L. 50.000

A.P. Stephenson
IL COMPUTER: l'Hobby e il lavoro

Il computer come compagno ideale, nella propria professione e nell'hobby.
Cod. CI187 Pag. 192 **L. 12.000**

R. Bonelli, L. Pazzucconi, F. Racchi
GUIDA AL COMMODORE PLUS 4

Un manuale completo per il Plus 4 ripercorrendo C16 per te e C16 sempre di più.
Cod. CC256 Pag.470 **L. 30.000**

Jackson la biblioteca che fa testo